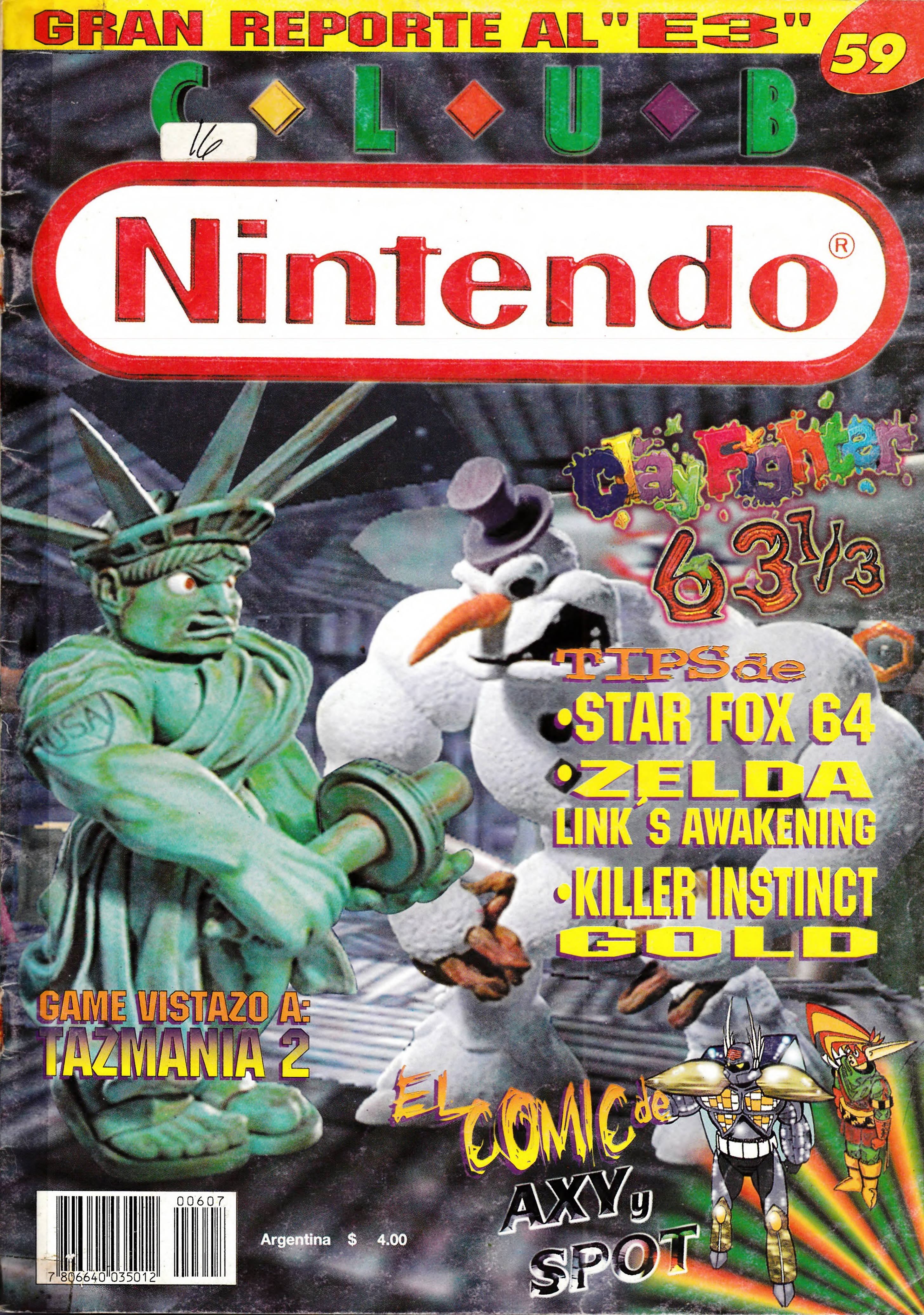

GRAN REPORTE AL "E3"
59
CLUB
Nintendo®
16
Clay Fighter 63⅓
TIPS de
•STAR FOX 64
•ZELDA
LINK´S AWAKENING
•KILLER INSTINCT
GOLD
GAME VISTAZO A:
TAZMANIA 2
EL COMIC de
AXY y
SPOT
USA
00607
7 806640 035012
Argentina $ 4.00

editorial

Nicolás A. N

No existe duda alguna en que los grandes éxitos del cine y la televisión han proporcionado bastante material para desarrollar videojuegos para variados gustos, alcanzando también el hit de ventas. Entre éstos encontramos, por nombrar algunos a: The Flintstones en sus versiones de 8 y 16 bits respectivamente, The Simpsons, Terminator y la actualmente tan bullada trilogía de Star Wars. Lamento el hecho de que personajes como Dragon Ball y Sailor Moon (aunque les parezca cursi nombrarla) no tengan un cartucho para nuestras consolas, debido a que son seriales de animación bastante antiguas y que tuvieron gran éxito en Japón, a tal punto de realizar cartuchos basados, por lo menos, en la historia de Dragon Ball. Pero estos juegos solo se encuentran en versiones japonesas debido a que prácticamente se han demorado casi 8 años en llegar a América, y convertirse en éxitos televisivos.

Pienso que no existe posibilidad alguna de que alguna compañía americana se interese en realizar las versiones para nuestro continente. Pero bueno, no debo ser tan pesimista y darme cuenta de que si esta preferencia por estos nombres continua, más de alguna productora verá que es necesario engancharse a la onda. ¿Quién sabe?

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

MARCOS SEBASTIAN DEL VITO - DIEGO RODRIGUEZ - VICTOR A. BROCAZ - JOSE A. SWEDA - SAUL BECERRA - PABLO R. IRIARTE - CRISTIAN CORONEL - ROBERTO CARLOS TERZOLO - LEONARDO MORGANTE - MAURICIO TORRES - PEDRO V. CAMERIN BITTANCOURT - H.D.M. - DIEGO BASUALTO - ROMAN J. GAGLIERO

CHILE

MARCO CHAMBLAS VALLEJO - SEBASTIAN PIZARRO ROJAS - NICOLAS CATALAN MIRANDA- CECILIA ESPINOZA PINO - JULIO ELIAS ESPINOZA PINO - ALEJANDRO OSORIO GONZALEZ - CRISTIAN E. - NICOLAS ALEJANDRO SAGREDO MIRANDA - PABLO FUENTES NOVA - HORACIO DEL VALLE - LUIS AROSTICA - GERARDO CARVALLO GUTIERREZ - DARIO GONZALEZ - JOSE LUIS LAVIN - VOLTAIRE VASQUEZ - SEBASTIAN CORTES QUINTEROS - MIGUEL GONZALEZ - MARIO HERNAN ARAYA ROMERO - ANGEL CHANDIA - FRANCISCO PINOCHET - MARCELO TOLEDO y JUAN PABLO SEGUEL - LUIS GUZMAN - FELIPE MEDINA SEPULVEDA - RENE ROZAS (GODINES) - MANUEL GALLARDO - ALBERTO TORRES ESPINOZA - SEBASTIAN GAJARDO JIMENEZ - GONZALO PEREZ LINO - ALFONSO PEREZ LINO - FELIPE LIZAMA - JORGE FUENTES - PATRICIA ULLOA ALMENDRAS - FABIAN CEPEDA NORAMBUENA - LUIS MOYA SALDIVAR - PANSHOZKY - DIEGO MALDONADO SOTO - MARCO ANDRES TALA - ANDRES BOTTINELLI MARIN - JAIME CASTILLO - HERNAN VERA - ANDRES FUENTES CUEVAS - ANDRES ALVARADO - LUIS EDUARDO ALVAREZ GAJARDO - JORGE CACCIUTTOLO BRITO - DANIEL GRENDY CORTEZ - ALAN ARTAL - MARIO MORENO

PARAGUAY

FEDERICO y VICTOR GAONA NAVILLE - FERNANDO R. INSAURRALDE - JORGE S. BLAIRES

URUGUAY

PABLO ERRECARTE - ANDRES ORSETTI

SUMARIO



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/07 Nº 59
JULIO 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Gerente de Ventas de Publicidad: Maria De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual N°704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Julio de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO



Amigos de Club Nintendo, la razón de este mail es para hacerles unas cuantas preguntas:

1-¿Cuáles juegos han salido para SNES relacionados con el basquetbol y cuál consideran el mejor de ellos?

2-¿Cuál es el mejor juego de fútbol soccer para el SNES después de KISSS de Luxe?

3-¿Existe posibilidad de que el Nintendo 64 vuelva a bajar de precio?

CARLOS GUTIERREZ
ALFONSO RAMIREZ

1.- Bien, revisen esta lista de los juegos de basquetbol que hay para el SNES (y en orden alfabético): Bill Laimbeer's Combat Basketball (Hudson, Nov. '91), Bulls Vs. Blazers and the NBA Playoffs (EA Sports, Dic. '92), Charles Barkley! Shut Up and Jam (Accolade, Nov. '94), College Slam (Acclaim, Feb. '96), Jammit! (GTE, Nov. '94), Looney Tunes B-Ball (Acclaim, Feb. '95), NBA Give'N Go (Konami, Nov. '95), NBA Hang Time (Midway, Marzo '97), NBA Jam (Acclaim, Marzo '94), NBA Jam Tournament Edition (Acclaim, Feb. '95), NBA Live 95 (EA Sports, Oct. '94), NBA Live 96 (EA Sports, Oct. '95), NBA Live 97 (EA Sports, Oct. '96), NBA Showdown (EA Sports, Oct. '93), NBA All Stars Challenge (LJN, Dic. '92), NCAA Final Four Basketball (Mindscape, Feb. '95), Rap Jam: Volume One (Mandingo, Enero '95), Tecmo Super NBA Basketball (Tecmo, Marzo '93), Super Slam Dunk (Virgin, Julio '93). Esto nos da un gran total de 20 juegos y sirve para complementar la pregunta que alguna vez nos hicieron acerca de cuántos juegos había con la licencia de NBA. Particularmente nosotros preferimos los de la serie de NBA Jam o el NBA Give'N Go de Konami.

2.- Pues es bastante difícil decidir sobre otro juego de fútbol, pero en una rápida encuesta, se mencionaron a cualquiera de los FIFA Soccer de EA Sports, Super Soccer de Nintendo y Super Copa de ASC.

3.- Por el momento no se tiene planeada otra baja en el precio de este sistema, pero uno nunca sabe lo que nos depare el futuro.



Estimados amigos de Club Nintendo, les escribo este mensaje para hacerles unas preguntitas (no soy del FBI): ¿El procesador del Nintendo 64 es el mismo que el de una computadora SG?, ¿Para cuándo salen Yoshi's Island 64 y Star Fox 64?, ¿Alguna compañía tiene planeado sacar un juego sobre la película "El Día de la Independencia"?

HECTOR REYES
HERRERA

La respuesta del procesador es: Sí y No. Sí lo es porque es un procesador desarrollado por SGI, MIPS y Nintendo, basándose en uno existente de la serie de los 4000 de las computadoras SG. Y no lo es porque este procesador nunca se utilizó en una computadora SG, pues se desarrolló en exclusiva para el N64. Star Fox salió a principios de este mes y Yoshi´s Island 64 seguramente saldrá a finales de este año. Ya hemos mencionado que no hay ningún plan para lanzar un juego de ID4 para el N64, pero la respondemos de nuevo, pues es una pregunta bastante insistente.

Estimados amigos de Club Nintendo. Aunque se que esta pregunta esté un poco pasada de moda, igual se las haré (no se rían de mi): ¿Cómo se logra el "Humillation" de Riptor en killer Instinct?

ALBERTO BASTIDAS

Ya sabes que tienes que ganar sin perder tu primera barra de energía y al estar tu rival en modo "Danger", ejecuta la siguiente secuencia: abajo, adelante, adelante y golpe fuerte.



Game Boy® Pocket.



Gamela Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414 Cap. Fed. - Tel.: (54-1) 833-6000 - Fax: (54-1) 831-1596 - E-mail: gamelaar@starnet.net.ar

Ahora en seis sabrosos colores.



The NHLPA & NHL Present

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Only For Nintendo





De la mano de MIDWAY llega WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY, el primer y mejor juego de hockey sobre hielo para Nintendo 64. ¿Por que decimos el mejor?, sencillo, Gráficos excelentes en 3D, movimientos fluidos y super reales, sonido de primera calidad y una jugabilidad perfecta. Contás también con la posibilidad de jugar de a 4 participantes simultáneos, lo que lo hace 4 veces más divertido. Otra cosa que encontrarás es que el juego contiene todas las licencias originales de la "NHL" y la "NHLPA", o sea, todos los nombres originales y fotos de los jugadores reales.

Al ser un juego en 3D no podían faltar las rotaciones, zooms y diferentes tipos de vistas como de lado, a distancia, cerca o sobre la cabeza. Como mencionamos anteriormente los movimientos son muy fluidos y también rápidos, lo que hace que el juego sea más dinámico y con más acción.

Como era de esperarse cuentas con todos los movimientos característicos de este apasionante deporte, con algunos aditivos como incendiar los arcos, agrandar y achicar a los personajes y también sus cabezas y miles de cosas y trucos más que irás descubriendo a medida que vallas conociendo y jugando este sensacional video game, que te aseguramos **que por más que no conozcas el Hockey y no seas un gran "fan",** después de GRATZKY'S 3D HOCKEY cambiarás de opinión.



Importa y Distribuye



GAMELA argentina s.a.
Costa Rica 4619
Bs. As.- Argentina



TODA LA LINEA ORIGINAL  EN VENTA EN:













Gamela Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414 Cap. Fed. - Tel.: (54-1) 833-6000 - Fax: (54-1) 831-1596 - E-mail: gamelaar@starnet.net.ar







Este nuevo Joystick, posee ciertas características, que lo hace único en su categoría:

- **Cruz:** facilita el movimiento en 8 direcciones distintas.
- **Stick:** Su rango de giro es de 360º
- **Consta de 14 botones,** con funciones variadas y complementarias entre sí.
- **Diseño,** facilita el agarre de 6 formas distintas.
- **Colores:** viene en 6 diferentes.



NINTENDO 64

Gamela Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414 Cap. Fed.
Tel.: (54-1) 833-6000 - Fax: (54-1) 831-1596 - E-mail: gamelaar@starnet.net.ar



NUESTRA PORTADA

Aunque este no fue el primer juego que Interplay anunció para el N64, sí es el primero que estará listo de los -al menos- 3 primeros títulos programados para el sistema por esta compañía.

Como ya se ha mencionado en varias ocasiones (y al estar haciendo referencia de las anteriores versiones del juego para el SNES), la serie de los Clayfighters se ha caracterizado más que nada por su gran sentido del humor y no por ser un juego de peleas muy estudiado, como los que hacen las compañías experimentadas como Capcom o SNK.

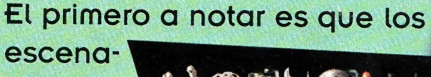
En este par de fotos podrás ver que los personajes se pueden alejar bastante, ya que los escenarios son procesados en 3D en tiempo real.

BLOB

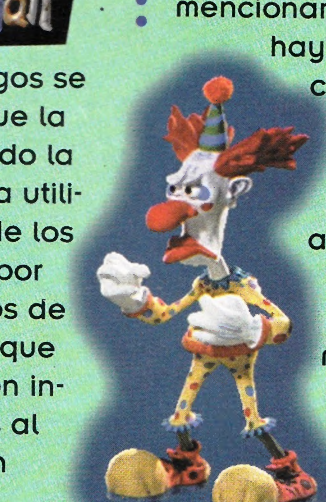


A grandes rasgos se puede decir que la base del juego sigue siendo la misma en la versión de 64 Bit, que la utilizada en las de 16 Bit: Los gráficos de los personajes, son fotografías cuadro por cuadro de animación de los modelos de "plastilina" que después son incorporadas al juego y con ellas se logra toda la animación de los personajes. Pero no todo es así de simple en esta versión, pues hay nuevos elementos que se incorporaron gracias a las capacidades del N64.

El primero a notar es que los escenarios están programados en 3D muy al estilo de los hechos para Killer Instinct Gold, aunque vale la pena mencionar que en este juego, hay una mayor cantidad de escenarios y aunque no se parecen en nada al estilo de KIG, nos gustaron mucho porque tienen detalles chis-



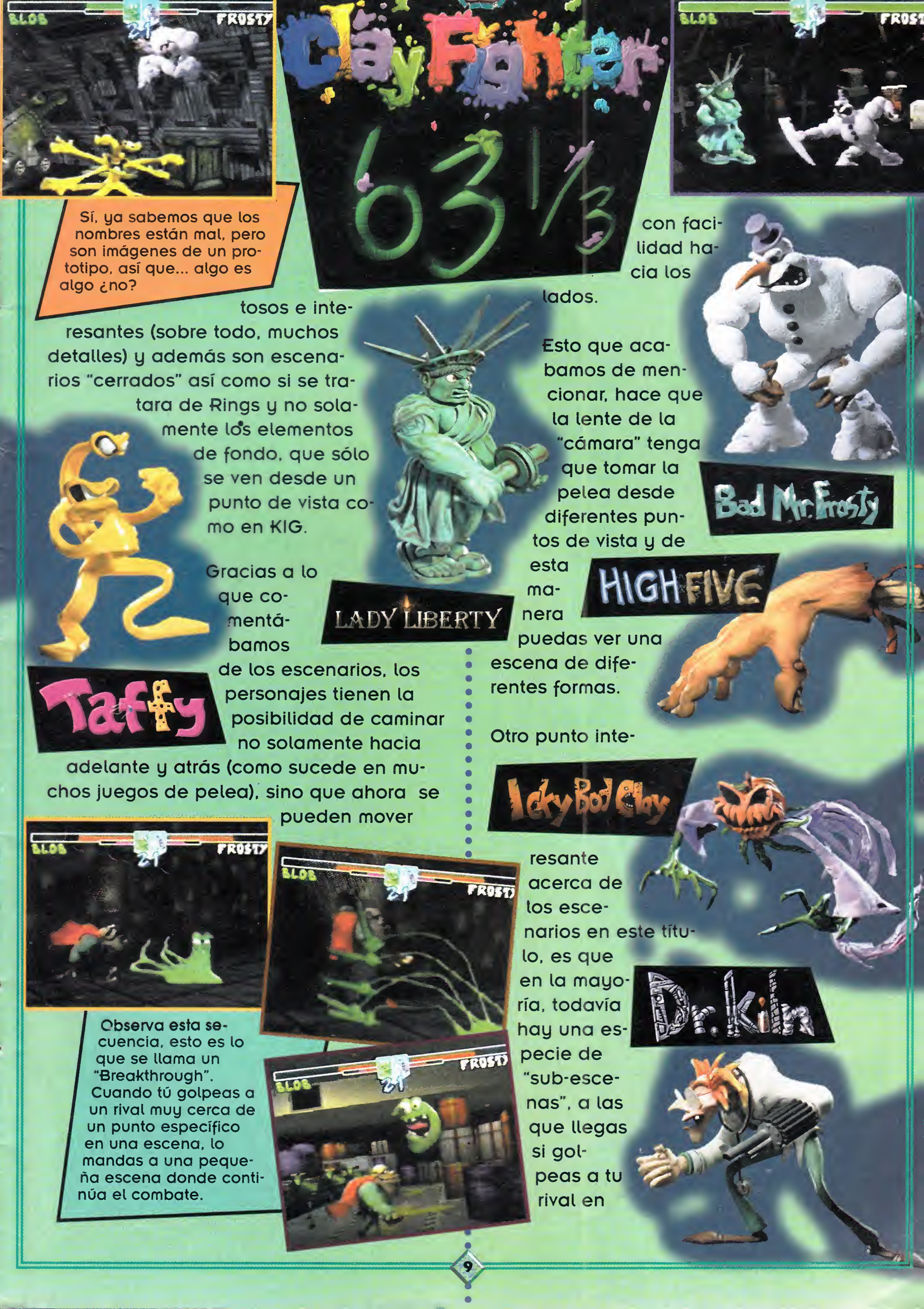
HoboCop











Sí, ya sabemos que los nombres están mal, pero son imágenes de un prototipo, así que... algo es algo ¿no?

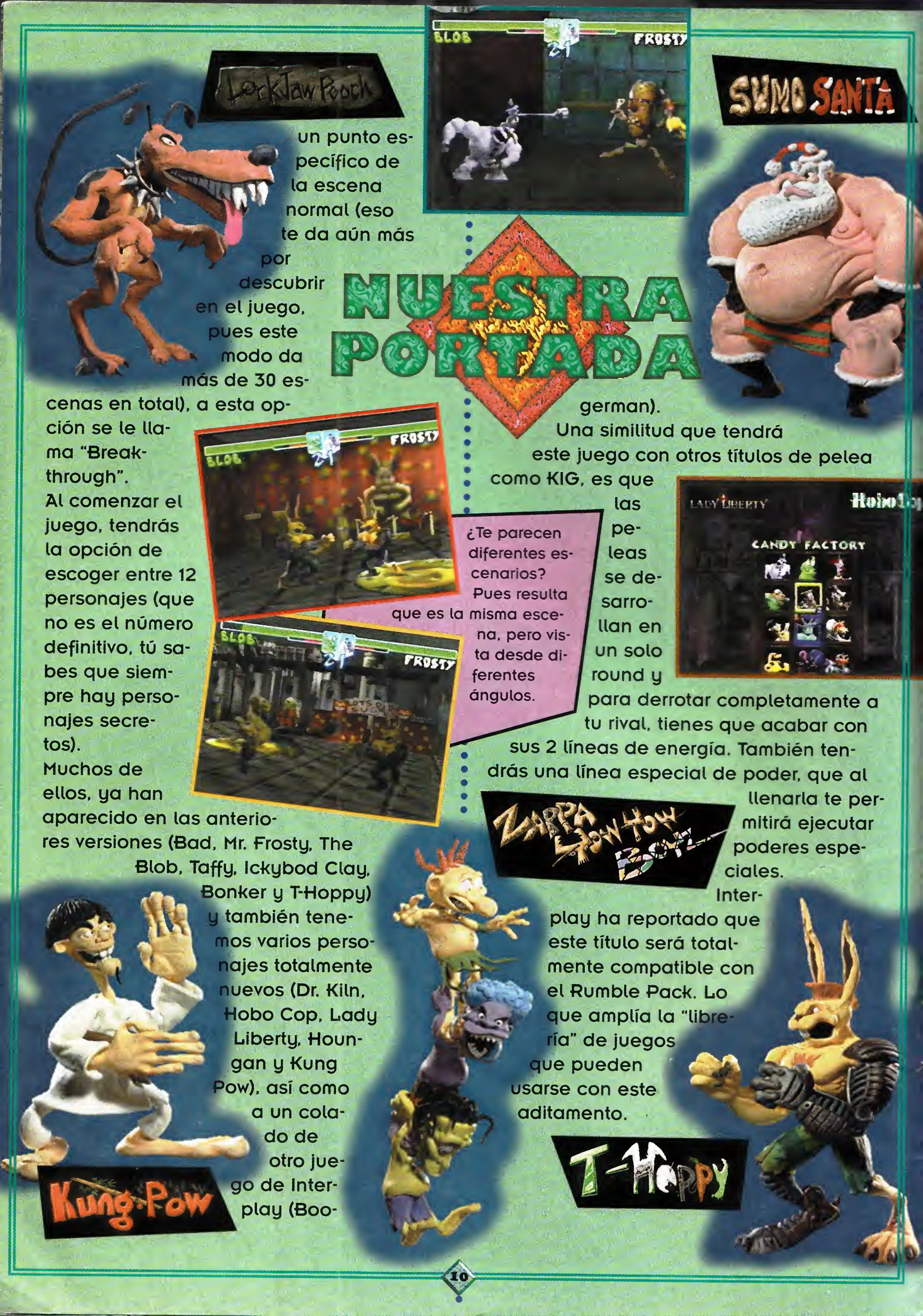
tosos e interesantes (sobre todo, muchos detalles) y además son escenarios "cerrados" así como si se tratara de Rings y no solamente los elementos de fondo, que sólo se ven desde un punto de vista como en KIG.

Gracias a lo que comentábamos de los escenarios, los personajes tienen la posibilidad de caminar no solamente hacia adelante y atrás (como sucede en muchos juegos de pelea), sino que ahora se pueden mover con facilidad hacia los lados.

Esto que acabamos de mencionar, hace que la lente de la "cámara" tenga que tomar la pelea desde diferentes puntos de vista y de esta manera puedas ver una escena de diferentes formas.

Otro punto interesante acerca de los escenarios en este título, es que en la mayoría, todavía hay una especie de "sub-escenas", a las que llegas si golpeas a tu rival en

Observa esta secuencia, esto es lo que se llama un "Breakthrough". Cuando tú golpeas a un rival muy cerca de un punto específico en una escena, lo mandas a una pequeña escena donde continúa el combate.



NUESTRA PORTADA

un punto específico de la escena normal (eso te da aún más por descubrir en el juego, pues este modo da más de 30 escenas en total), a esta opción se le llama "Breakthrough".

Al comenzar el juego, tendrás la opción de escoger entre 12 personajes (que no es el número definitivo, tú sabes que siempre hay personajes secretos).

Muchos de ellos, ya han aparecido en las anteriores versiones (Bad, Mr. Frosty, The Blob, Taffy, Ickybod Clay, Bonker y T-Hoppy) y también tenemos varios personajes totalmente nuevos (Dr. Kiln, Hobo Cop, Lady Liberty, Houngan y Kung Pow), así como a un colado de otro juego de Interplay (Boogerman).

Una similitud que tendrá este juego con otros títulos de pelea como KIG, es que las peleas se desarrollan en un solo round y para derrotar completamente a tu rival, tienes que acabar con sus 2 líneas de energía. También tendrás una línea especial de poder, que al llenarla te permitirá ejecutar poderes especiales.

Interplay ha reportado que este título será totalmente compatible con el Rumble Pack. Lo que amplía la "librería" de juegos que pueden usarse con este aditamento.

¿Te parecen diferentes escenarios? Pues resulta que es la misma escena, pero vista desde diferentes ángulos.

GAME VISTAZO A:





¡La familia de Taz (sus papás y sus 2 hermanos menores) están perdidos! Taz, que es el último que queda de su familia, es también el más salvaje y hambriento de los alrededores. ¿Qué va a hacer ahora? Queda todo en manos de Taz para que rescate a su familia secuestrada.

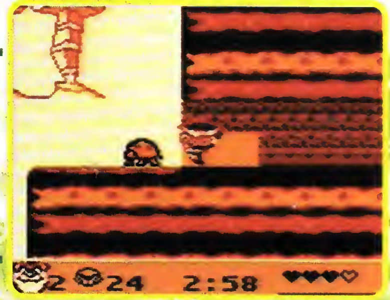
Básicamente, los movimientos que tienes son: Moverte (con el Pad) y el ya clásico girar de Taz (con el botón).



Este último movimiento es la única manera que tienes de eliminar a tus enemigos.

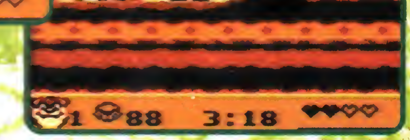


También puedes destruir cierto tipo de paredes con este movimiento.









Muchas veces te sirve para acceder a cuartos ocultos con energía.
Otra cosa que puedes hacer, es tomar vuelo para alcanzar partes del mismo nivel que estén retiradas.

Desafortunadamente, no puedes estar dando vueltas todo el tiempo que quieras, ya que requieres de una cierta cantidad de energía para tus giros. Cuando se te acaba toda, te dan un poquito más de energía, obviamente después de un tiempo.





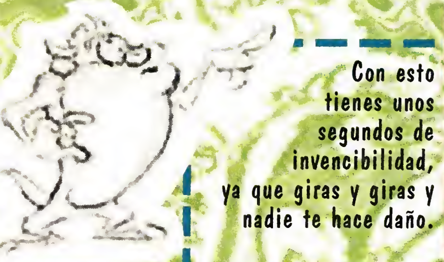


A lo largo de tu camino por los diferentes niveles, vas a encontrar diversos tipos de items.

Cada 100 de estos, te dan una vida.





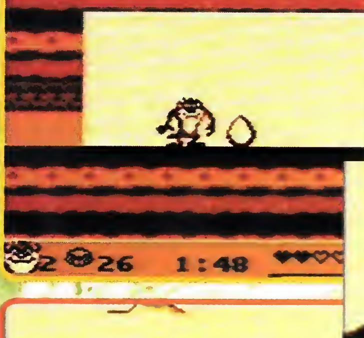


Con esto tienes unos segundos de invencibilidad, ya que giras y giras y nadie te hace daño.





Con este llenas un poco de tu indicador de poder, para dar vueltas.



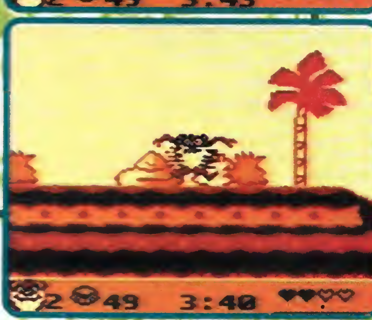
Durante tu camino vas a encontrar comida que te recupera un cuadrito de vida.



Por desgracia también hay dinamita, la cual le ocasionará una indigestión a Taz si se la come, cosa que pasa muy fácilmente, pues Taz es un glotón de primera y en cuanto ve algo que parece comida, se lanza tras ella.







Te agregan varios puntos por tomar este item.



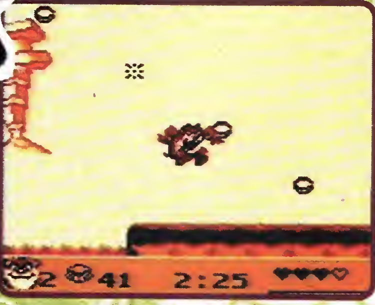


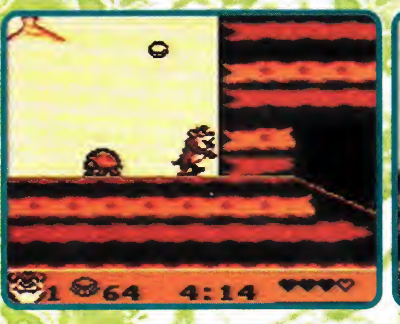


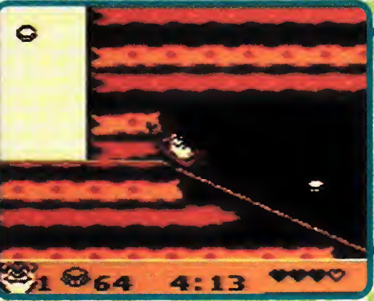
Este otro, te sirve como arma para que lo lances contra tus enemigos. En los niveles tendrás que utilizar trampolines, para llegar a lugares que estén más altos; plataformas que se mueven de un lado a otro para alcanzar el otro extremo del camino y pendientes que te sirven para tomar la velocidad necesaria, para saltar y pasar sobre algún pozo con lava.









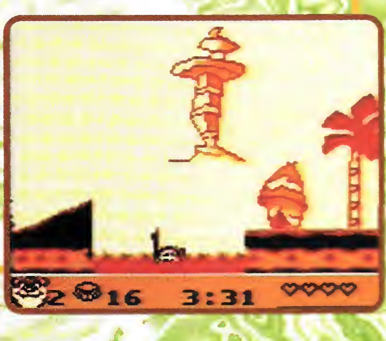


Y si quieres tener energía (ya sea de vida o de giro), ponte muy listo, ya que hay paredes falsas que ocultan cuartos secretos.

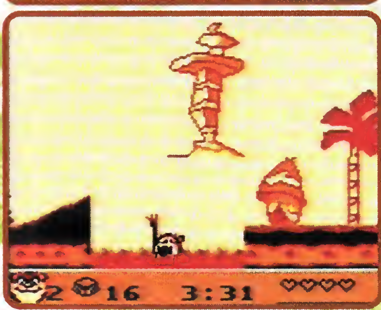




Este juego tiene secuencias muy chistosas, como cuando caes a la lava y ya no tienes energía.







BONUS SCORE
= 00
= 1:36
= 01
TOTAL = 002630

Al final de cada nivel, te contabilizan el tiempo que te sobró y los items que hayas tomado. Trata de tomar todo lo que puedas, para acumular muchos puntos.





Y claro, no podían faltar los jefes como Bull Gator o Axl, que siempre están en busca de un demonio de Tazmania, para poder exhibirlo en un zoológico y todos los niños del mundo puedan admirarlo.

O este tenaz cazador, que siempre está creando artefactos para poder atrapar a Taz.

Este título lo pueden jugar 2 personas, no de manera simultánea, ya que cuando eliminen a uno, el otro entra a jugar. Más que nada es competir, para ver quién termina primero el juego.





Tazmania 2 es un juego entretenido y con buena música. Sin embargo, no aprovecha para nada las ventajas que ofrece el Super Game Boy (realmente era para que hubieran puesto un marco con varias poses de Taz). De ahí en fuera, el juego es bastante entretenido y con buena dificultad. Lo que sí le faltó, fueron Continues y que cuando te eliminan, no te regresen al principio de la escena, ya que esto lo hace más difícil.





TIPS de STARFOX 64

Star Fox es un título con buena dificultad, pero si tú buscas un extra, este juego lo tiene, sólo que para ello necesitas obtener las medallas en todos los mundos y esto se logra al llegar al final de cada planeta, sin que hayan eliminado a ninguno de tus compañeros y además haciendo cierto número de Hits, los cuales varían según la escena.
Aquí te damos algunos tips para lograrlo con mayor facilidad, o sea que te vamos a decir cómo llegar más fácil a lo difícil.

CORNERIA FORMER ARMY BASE

150

En esta primera escena hay dos jefes, o sea que hay dos caminos a distintos finales, dependiendo de lo que hagas en el transcurso de la escena.

Aquí te damos algo que es básico en todo el juego, así que trata de aplicarlo siempre que puedas. Para lograr incrementar tus Hits, elimina a los enemigos con el disparo que acumula poder, éste lo logras manteniendo presionado el botón A por un instante y verás cómo acumulas poder, entonces la mira se tornará roja y amarilla, eso indica que en el momento que quieras, podrás soltar el botón para lanzar un disparo más poderoso...

... pero esto no es todo, ya que este disparo lo puedes hacer teledirigido y para realizarlo es necesario que mientras acumulas poder, dirijas la mira hacia el objetivo deseado y la mantengas más o menos fija por un instante; si lo haces bien, aparece un cuadro rojo sobre él y así al soltar el botón, el disparo se dirige hacia el objetivo automáticamente.
Si hay enemigos alrededor, también los eliminas de un disparo incrementando tus Hits, pero si giras y sacas de pantalla al objetivo, probablemente no le des, así que trata de que salga del rango de la pantalla, pero mientras tú te puedes enfocar en otro objetivo.

Antes de llegar a la segunda columna ancha, elimina a los enemigos que están sobre el río y rápido pégate a la izquierda, para pasar por dentro de un marco y así aparezcan más enemigos adelante, que los puedes eliminar en grupo.

Al principio del juego (poco antes de llegar al río elevado), tienes que pasar entre las dos columnas que están a la izquierda (como se muestra en las fotos) y así aparece una bomba extra un poco más adelante.

Poco después de tomar el anillo dorado que está en la base del río elevado, tienes que pasar por dentro de la siguiente base, para que detrás de la columna aparezcan más enemigos y así puedas incrementar tus Hits.

Justo antes del aro que marca la mitad de la escena, hay un arco por donde tienes que pasar para que aparezca una bomba un poco más adelante.

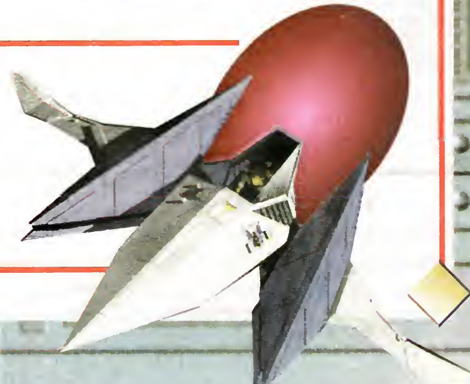
Después de pasar el aro, avanza un poco y verás una especie de marco que está sobre el río al centro de la pantalla; pasa por dentro de él y así aparece un escuadrón de enemigos extra, que fácilmente los puedes eliminar en grupo acumulando poder...

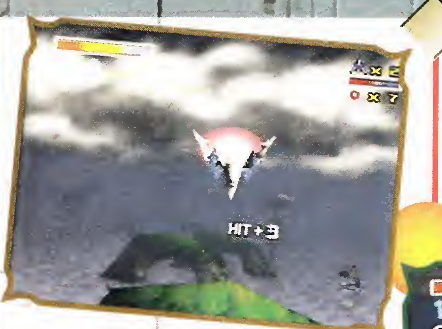
Poco después de pasar el aro aparece Falco, pero con el pequeño detalle que lo viene siguiendo un escuadrón enemigo y entonces ¿qué crees?...

...pues elimina a los enemigos que lo siguen para salvarlo.

...y enseguida hay dos columnas pegadas semidestruídas, pasa entre ellas para que aparezca otro escuadrón extra de enemigos, que sin mayor problema eliminas acumulando poder.

Esto es sólo la primera parte de lo que debes hacer, ya que más adelante tienes que pasar por dentro de cada uno de los arcos de roca, si logras hacer todo esto, podrás ir por una ruta alterna, donde Falco te indicará el camino hacia la cascada por donde entras para enfrentarte a un Jefe muy similar al que salía en el Star Fox de SNES.





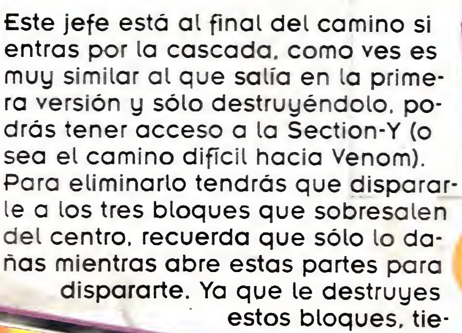
Este es el jefe que normalmente encuentras si no entras por la cascada, es bastante fácil eliminarlo ya que puedes inmovilizarlo si le destruyes un pie, así él cae y está a tu merced; pero antes de que lo dejes tirado, puedes sacarle las bombas que quieras: sólo dale unos cuantos disparos en los pies y la bomba aparece entre ellos; pasa por debajo de él y tómala, repite la jugada hasta que tengas las bombas que quieras (no más de 9).



En el primer arco de roca siempre aparece una bomba... pero después de pasar por él, así que es necesario que des un giro de 360 grados para regresar y así poder tomarla. El giro lo logras al presionar abajo junto con el botón de C-Izquierda (o C-Abajo).



Este jefe está al final del camino si entras por la cascada, como ves es muy similar al que salía en la primera versión y sólo destruyéndolo, podrás tener acceso a la Section-Y (o sea el camino difícil hacia Venom). Para eliminarlo tendrás que dispararle a los tres bloques que sobresalen del centro, recuerda que sólo lo dañas mientras abre estas partes para dispararte. Ya que le destruyes estos bloques, tienes que dispararle lo más rápido que puedas al centro y esquivar sus ráfagas de tiros.





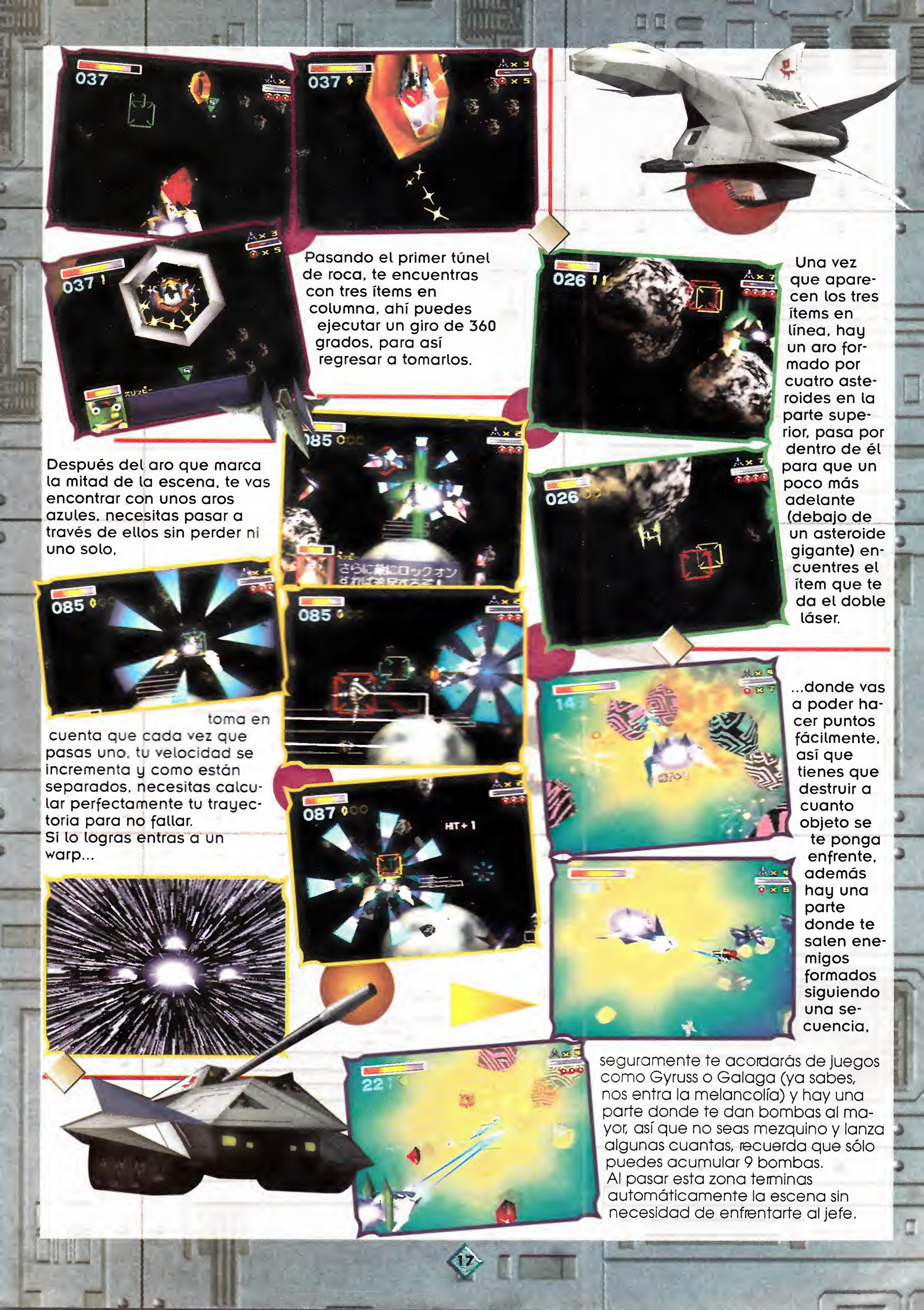
En esta primera escena te dimos varios tips, para que te des cuenta que el juego tiene un sinfín de pequeños detalles que influyen en tu avance. Por cuestión de espacio, en las siguientes escenas sólo te daremos lo más importante (así también tendrás las bases que te permitan descubrir por ti mismo esos detalles).

METEO ASTEROID FIELD

200



Al principio de la escena, es necesario que pases por dentro de los tres aros formados por asteroides de color gris y en el cuarto aro aparece (al centro) el ítem que te da el doble láser.



Pasando el primer túnel de roca, te encuentras con tres ítems en columna, ahí puedes ejecutar un giro de 360 grados, para así regresar a tomarlos.

Una vez que aparecen los tres ítems en línea, hay un aro formado por cuatro asteroides en la parte superior, pasa por dentro de él para que un poco más adelante (debajo de un asteroide gigante) encuentres el ítem que te da el doble láser.

Después del aro que marca la mitad de la escena, te vas encontrar con unos aros azules, necesitas pasar a través de ellos sin perder ni uno solo, toma en cuenta que cada vez que pasas uno, tu velocidad se incrementa y como están separados, necesitas calcular perfectamente tu trayectoria para no fallar.
Si lo logras entras a un warp...

...donde vas a poder hacer puntos fácilmente, así que tienes que destruir a cuanto objeto se te ponga enfrente, además hay una parte donde te salen enemigos formados siguiendo una secuencia, seguramente te acordarás de juegos como Gyruss o Galaga (ya sabes, nos entra la melancolía) y hay una parte donde te dan bombas al mayor, así que no seas mezquino y lanza algunas cuantas, recuerda que sólo puedes acumular 9 bombas.
Al pasar esta zona terminas automáticamente la escena sin necesidad de enfrentarte al jefe.



También puedes lograr los 200 puntos sin necesidad de utilizar el warp; algo que te ayuda mucho es que en la parte final (poco antes del jefe), cruzas una zona de asteroides. Ahí utiliza bombas al centro de la pantalla para eliminar muchos de estos asteroides y así incrementar tus Hits. Pero cambiando de tema, la técnica para destruir al jefe de esta escena es la siguiente: Primero tienes que esperar a que gire una especie de disco que tiene al frente hasta que ponga al descubierto (poco a poco) cuatro triángulos amarillos que son sus puntos débiles y hay que destruirlos con láser, para que así elimines el disco que lo protege, aquí ten cuidado de no dispararle al disco que va girando, ya que se retroalimenta de tus disparos y después de cierto número, te lanza una serie de disparos que debes esquivar.



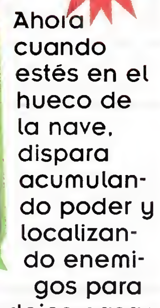
Después de eliminar el disco, queda al descubierto el centro al que tienes que atacar con láser, pero lo tienes que hacer mientras esquivas un rayo que te lanza el jefe, por lo cual debes dispararle pero en ángulo, de tal manera que nunca te pongas frente a él.



Por último, el Jefe se gira para mostrar dos pequeñas zonas amarillas, que son sus puntos débiles y las debes destruir a base de láser, pero además tienes que esquivar dos ondas de rayos que te lanza constantemente, no puedes tardarte mucho en eliminar estas zonas amarillas, ya que de lo contrario se regeneran.







Ahora cuando estés en el hueco de la nave, dispara acumulando poder y localizando enemigos para hacer Hits, pero no por eso dejes pasar a los demás enemigos.

Después de que se cae una nave y tú comienzas a subir, lo mejor es dispararle a los enemigos localizándolos y acumulando poder; además mientras está viajando tu poder teledirigido, dispárale con láser a los demás enemigos (no a los que ya localizaste con la mira), después cuando comiencen a salir dos escuadrones de enemigos de la nave, localiza a uno de ellos con la mira y en lugar de lanzarles el láser, dispara una bomba y ésta irá directamente a los enemigos, mientras tú aprovecha para dispararle al otro escuadrón y así acumular más Hits.

Al pasar el aro que marca la mitad de la escena, prepárate porque salen dos robots, trata de eliminar al que permanece arriba, ya que la mejor ruta es por ahí.





Ya casi en el final de la escena por donde te llama **ROB**, hay tres escuadrones de enemigos. Aquí tienes que ser muy exacto para acumular más Hits, el objetivo es que acumules poder, localices al enemigo que está al frente y al centro del escuadrón, así al estar ya localizado dispares el poder y destruyas a todos de un tiro: recuerda disminuir tu velocidad para que te dé tiempo de eliminar a todos y además tomar el premio que te da ROB.





ROB es el piloto de la nave "Great Fox". Lo chistoso del caso es que este robot en Japón, tiene el nombre de NUS064 que es algo así como el número de serie interno que Nintendo le^ha dado al Nintendo 64. Aquí en América decidieron ponerse un poco más nostálgicos y ponerle el nombre del legendario ROB, que apareció para el NES en sus inicios. Si no lo recuerdas, este era un robot que se conectaba al NES y se supone que jugaba una serie de títulos especiales contigo.



AQUAS

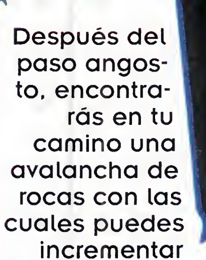
Es muy importante que le dispares a las ostras, para que así se abran y puedas obtener premios como el doble láser o un anillo de energía. Claro que no tienes que concentrarte mucho en ellas, ya que necesitas estar viendo a tu alrededor para eliminar a los enemigos que pasen cerca de ti.

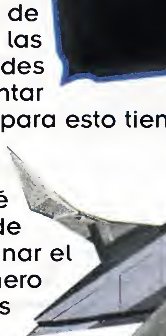


Hay unos peces rojos que aguantan bastante, así que necesitas disminuir tu velocidad y además dispararles con láser y bombas (recuerda que aquí son ilimitadas) lo más rápido posible hasta eliminarlos.

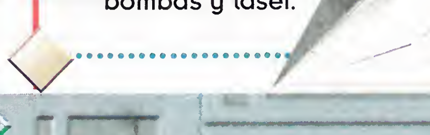


Al llegar a un paso angosto, hay que utilizar las bombas, pero antes tienes que ir localizando las estrellas de mar para destruirlas en grupo y así obtener más Hits. Debes cuidarte de los triángulos de electricidad que te van estorbando.





Después del paso angosto, encontrarás en tu camino una avalancha de rocas con las cuales puedes incrementar tus Hits; para esto tienes que bajar tu velocidad y así te dé tiempo de eliminar el mayor número de rocas con bombas y láser.









Lo primero que debes hacer con este jefe, es eliminar los tres tubos que están en la parte superior de donde salen enemigos, necesitas dispararles bombas lo más rápido posible hasta que caigan destruidos y por cada uno obtienes 3 Hits más...

...después dispárale con láser a las dos ligas que tiene la ostra y en cuanto se tornen rígidas, dispárales con bomba



para destruirlas, al eliminarlas por fin queda el jefe casi al descubierto pero...

...por último necesitas dispararle con láser a la bola grande del centro (hasta que se contraiga) y así descubra el pequeño centro, al cual lo puedes dañar con bomba, después otra vez crece la bola del centro protegiendo al núcleo, así que repite la jugada hasta eliminarlo; por las esferas que te lanzan por los lados no te preocupes y si ves que se acerca alguna peligrosamente, sólo destrúyela con láser.

ZONETH

250



Al comenzar la escena te encuentras con dos rocas. Tienes que pasar entre ellas y aparece el ítem de doble láser detrás de ti, así



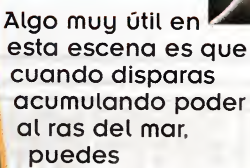
que necesitas ejecutar un giro de 360 grados (recuerda que se logra presionando Abajo más el C-Izquierda) para tomarlo.



Poco más adelante te encuentras con tres enemigos en forma de flores; tienes que eliminarlos localizándolos y disparando bombas;



no los dejes escapar ya que te dan Hit+5 cada uno y esto es muy útil para completar los 250 que necesitas para sacar la medalla en este planeta.



Algo muy útil en esta escena es que cuando disparas acumulando poder al ras del mar, puedes sorprender a varios enemigos pequeños que saltan y así no perder tiempo y acumular Hits.





Al llegar a las primeras plataformas disminuye tu velocidad y localiza con la mira primero a los reflectores y elimínalos, para después con calma localizar a unos enemigos en forma de araña que destruyes si les disparas



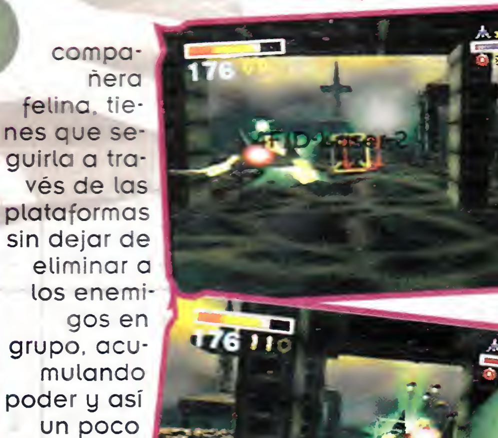


acumulando poder; si lo logras, te pueden dar una bomba extra y Hit+2, además si pasas por debajo de las plataformas, en la última aparece una bomba extra más.

Recuerda que el objetivo principal de esta misión es destruir los reflectores y si logras destruirlos todos, podrás pasar a Section-Z por lo que debes estar muy pendiente de estos, ya que hay algunos que están un poco ocultos, por ejemplo detrás de una roca o los tapa una compuerta que necesitas abrir, para destruir el reflector que está detrás. La forma de saber si vas bien es ver el color de la luz, si es roja quiere decir que ya se te fue uno vivo.



Poco después de la mitad de la escena, aparece tu compañera felina, tienes que seguirla a través de las plataformas sin dejar de eliminar a los enemigos en grupo, acumulando poder y así un poco más adelante, entre dos columnas aparece





el ítem que te da el doble láser.



Con este jefe lo primero es esquivar el ataque de la cadena y esperar un poco hasta que levante unos escapes que tiene a los lados, mientras puedes llenarte de bombas disparando a las esferas que él te lanza por los lados...



...ya que están los escapes apuntando hacia arriba, dispara al centro del jefe,



de tal manera que el impacto de la bomba dañe los dos escapes hasta destruirlos.

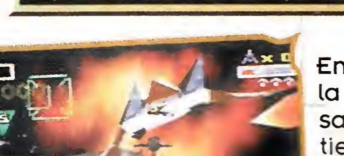




De nuevo llénate de bombas eliminando las esferas que están a los lados, para después destruir uno de los costados a base de bombazos, pero sin dejar de estar tomando las bombas que obtienes de las esferas. Ya que le destruyes uno de los lados al jefe, éste gira y pone al descubierto un brazo tipo grúa con el que saca del fondo la parte que destruiste, pero no tienes que permitir que esto suceda, debes dispararle bombas al brazo mecánico sin perder ni un segundo, así justo antes de que reincorpore la parte destruída, mandas al fondo el brazo mecánico con todo y todo (si el jefe logra levantar la parte caída, tendrás que eliminarla de nuevo y esto provoca que el jefe se oculte bajo el mar y te resta Hits al eliminarlo), después te puedes recargar nuevamente de bombas y destruir el otro costado del jefe sin dejar de seguir tomando las que te dan las esferas.

Ya por último tienes que demostrar tu habilidad para disparar con láser a la parte central del jefe, esquivando de nuevo su ataque con la cadena hasta eliminarlo definitivamente.

SECTOR-Z COMBAT ZONE



En esta escena necesitas proteger a la nave nodriza, de 6 misiles que van saliendo poco a poco, pero además tienes que estar lidiando contra todo un escuadrón de naves enemigas que están atacando a tus amigos.



Un punto importante para alcanzar los 100 Hits que necesitas y obtener la medalla en esta escena, es que destruyas ciertos cubos que están entre los escombros y algunas veces bien ocultos dentro de las estructuras, por lo que debes dispararles con mucha exactitud para asegurar que le diste.



Obviamente eliminar los misiles es lo más importante, pero también debes asegurarte de que seas tú quien los elimine (y no tus compañeros) y de esta manera, puedas obtener los 10 Hits que te dan cada uno (es decir, que por misiles ya tienes 60 Hits si no dejas que tus amigos te los quiten). Además te recomendamos que en cuanto veas en el radar que ya vienen los misiles, rápido te dirijas hacia ellos para eliminarlos. Y recuerda que si necesitas energía puedes recargarte al entrar en la parte trasera de la nave.

Con el escuadrón de enemigos tienes que completar los 100 puntos restantes, así que te sugerimos que cuando un amigo te pida ayuda, trata de eliminar al enemigo que va detrás de él acumulando poder de disparo, ya que normalmente van dos enemigos atacando y puedes eliminar a los dos de un solo disparo y obtener un Hit más.

AREA-6

Con este jefe lo primero es dispararle a las luces que giran dentro de él; después elimina los brazos mecánicos, entonces él se aleja y te lanza misiles, elimínalos y hasta energía podrás recibir, repite la jugada y cuando abra su coraza y no tenga las luces, es que te va a disparar un súper rayo, así que aléjate lo más posible y en cuanto te lance el rayo, trata de esquivarlo rodeando la pantalla. Ahora sí, prepárate cuando abra su coraza, elimina las luces y con gran rapidez dispárale al centro hasta eliminarlo.



300

Si eliminas a todos los enemigos del primer escuadrón, obtienes el ítem de doble láser.







VENOM



200

Aquí te enfrentas al escuadrón de los guapos, pero ahora sí son más hábiles, así que tienes que poner en práctica todo lo que pasaste para llegar aquí, por ejemplo, si quieres defender a uno de tus compañeros dispárale al enemigo pero de lejos y si éste trata de esquivarte dando un giro de 360 grados, tú frenas y lo tendrás de frente a tu merced, así que dispárale lo más rápido que puedas con láser.



Cuando te ataquen por detrás, ejecuta un giro de 360 grados y rápidamente localiza al oponente en el radar, para que veas hacia qué lado se fue y así lo sigas utilizando los botones Z o R para dar la vuelta más cerrada y pasar de víctima a cazador.



STARFOX 64

El tiempo es un factor muy importante, así que entre más rápido elimines a estos enemigos, más puntos obtienes de ellos.



Ahora te damos un mapa que te ayudará a tomar la mejor ruta, para llegar bien armado contra Andross.

Como verás no te damos la técnica para el jefe final, lo que pasa es que seguimos la política de tus compañeros, sólo te acompañamos hasta el final, pero el cierre con broche de oro es todo tuyo, por eso de los créditos tú sabes; sólo te decimos que hay un premio si sacas la medalla en todos los niveles y todavía hay más reto para ti, ya que si las sacas todas en el modo EXPERT, te dan una opción más en el modo de VS.

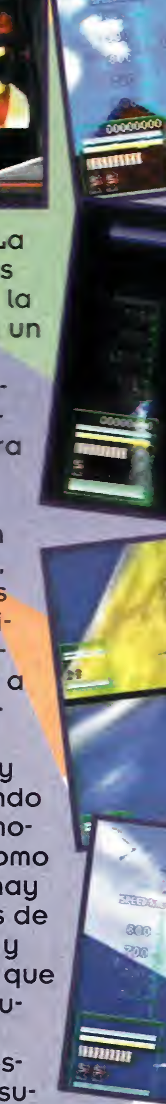

STARFOX 64

Tal y como te lo prometimos en el final del número anterior (¡Qué raro! ¡Cumpliendo una promesa!) en esta edición, comenzaremos a ver algunos de los juegos que se presentaron en el E3 en la ciudad de Atlanta el mes anterior. Obviamente, las sorpresas de Nintendo y de varios licenciatarios no las vamos a presentar, pues... ¡porque son sorpresas! y como las anunciaron hasta el último momento, no nos hubiera dado tiempo para presentarlas. Pero no todo es malo, a continuación verás reportes de algunos juegos de una manera un tanto extensa, para que puedas conocerlos, pues habrá más espacio que el que generalmente le otorgamos a los juegos, en los reportes normales anteriores.

Aero Fighters Assault

Mac O'River

¿Qué pasaría si la compañía número 1 en lo que a simuladores se refiere, firma un convenio con una de las compañías que mejor hace los juegos de disparos o mejor conocidos como "Shooters" en Japón? Pues la respuesta obvia a esta pregunta, es que ambas sacarían un juego que combinara estos elementos... pero no es así. La cuestión es que el juego de Aero Fighters Assault está un poco más cargado a lo que es simulación y no a acción, como los juegos de la serie original de Aero Fighters, aunque cabe mencionar que sí hay un poco de acción al estar jugándolo.

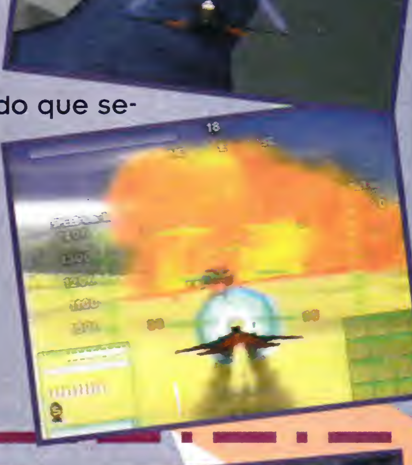


Una cosa interesante acerca de este título, es que está siendo programado con el mismo tipo de herramientas con las que programaron el juego de Pilotwings 64 (Ultravega Vision 1.0), lo que te asegura que verás muchos efectos parecidos como los que hay en Pilotwings, como la neblina y la forma discreta en la que aparecen las montañas y otros objetos que están a gran distancia; pero también cabe señalar que los gráficos se ven mucho mejor y más definidos, esto ocurre porque tanto en Pilotwings 64, Super Mario 64, Shadows of the Empire y muchos juegos que se llaman "de primera generación" (o lo que es lo mismo, fueron programados sin conocer a fondo el sistema), no se usó la definición máxima que podía desplegar el N64 (realmente no sabemos por qué) y en los juegos que se están programando en estos momentos -como éste-, ya hay más líneas de definición y esto hace que se vean mucho mejor. Bueno, después del "super rollo" anterior, vamos a hablar ahora sí del juego en cuestión. En Aero Fighters Assault tienes la posibilidad de escoger entre diferentes aviones de combate, cada uno con su piloto especial y que ya han aparecido en las versiones Arcade de la serie. Estas naves tienen





diferentes características al ser manejadas y también tienen diferente armamento. El juego está dividido en varias misiones y cada una de ellas es diferente entre sí. Estas misiones se desarrollan en varios escenarios como la ciudad de Tokyo, el desierto o el Polo Norte. Básicamente este título trata de luchar contra fuerzas desconocidas, que intentan invadir diferentes puntos estratégicos del mundo para así lograr total control del planeta, y tú para impedirlo, tienes que luchar contra ellos en el aire. Generalmente las batallas son contra pequeñas naves, pero de vez en cuando tendrás que luchar contra grandes enemigos, muy al estilo de los juegos de Aero Fighters para Arcade. Algo que nos parece un tanto raro sobre este título, es que ya se ha anunciado que será compatible con el Rumble Pack, pero también se ha dicho que para poder grabar tus avances necesitarás de un Controller Pak, por lo que si tienes ambos, deberás de intercambiarlos en ciertos momentos del juego. En el prototipo que tuvimos la oportunidad de ver aún no tenía lista esta función y por lo tanto no nos consta, pero si eso es cierto, seguramente será un poco molesto estar haciéndolo (aunque esperemos que eso no esté pasando a cada rato).



Clayfighters 63 1/3

Interplay

Si quieres tener mayor información de este juego, te recomendamos que le eches un vistazo a la sección de Nuestra Portada, pues ahí es donde se detalla todo lo que podrás encontrar en este divertido título de Interplay para el N64.



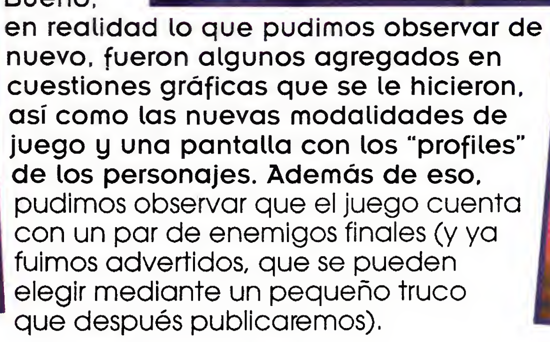


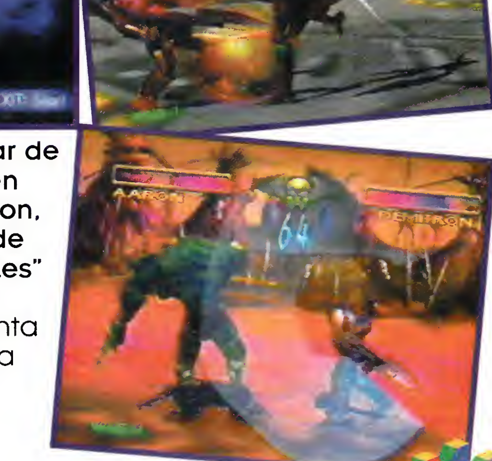
Dark Rift

Vic Tokai

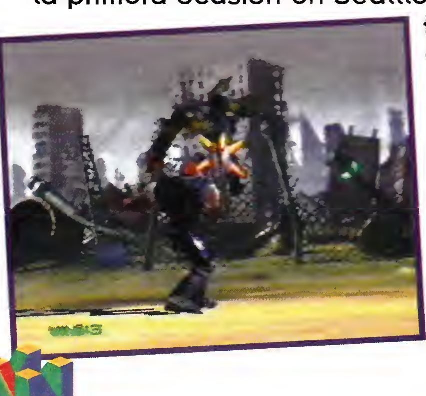
En números anteriores ya habíamos hablando un poco de él, así que ya sabes más o menos de qué trata. Pero ahora que ya tuvimos la oportunidad de jugar la versión final... nos pareció exactamente igual a la que jugamos la primera ocasión en Seattle.







Bueno, en realidad lo que pudimos observar de nuevo, fueron algunos agregados en cuestiones gráficas que se le hicieron, así como las nuevas modalidades de juego y una pantalla con los "profiles" de los personajes. Además de eso, pudimos observar que el juego cuenta con un par de enemigos finales (y ya fuimos advertidos, que se pueden elegir mediante un pequeño truco que después publicaremos).







Si no sabes qué onda con este juego, recordemos que se trata de uno de los primeros títulos de pelea con personajes 3D y con una serie movimientos especiales y combos, presionando una secuencia de botones para cada personaje (cosa muy común dentro de los títulos de las mismas características).
Definitivamente es una muy buena opción si extrañas un juego de este estilo (realmente no sabemos si tomar en cuenta el juego de War Gods).





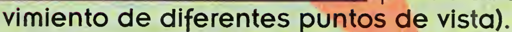
Dual Heroes

Hudson Soft

Al fin se pudo resolver el misterio de por qué los personajes de este juego se parecen demasiado a los de los Power Rangers ¿la razón?... Pues que simplemente los personajes de Dual Heroes fueron diseñados por el creador de los Power Rangers (dato técnico interesante, ¿no?). Aunque no es 100% seguro de que llegue a América (sí hay un porcentaje bastante elevado de probabilidades de que así sea), según nos enteramos al hablar con Lou Molani de Hudson de América, hay que recordar que esta compañía había prácticamente "cerrado" sus puertas en este continente, pero se encontraban estudiando el mercado y esperando a que en Japón se comenzaran a programar más juegos para el N64. Pero bueno, a nosotros lo que nos interesa es hablar del juego en cuestión y no de los problemas de la gente... aunque es muy divertido algunas veces ¿o no?

En Dual Heroes, puedes elegir entre diferentes personajes con trajes muy extraños (ya explicamos por qué) y con diferentes estilos de pelea cada uno. Básicamente en este juego se manejan los mismos conceptos que en otros títulos de pelea con gráficos poligonales, pues la batalla se lleva a cabo en un Ring y si eres golpeado en la orilla, hay el riesgo de que caigas y pierdas un Round. Tú cuentas con diferentes tipos de ataques que puedes combinar entre sí, para lograr una buena cantidad de daño a tu rival y además verte muy espectacular. Otro aspecto bastante interesante es que podrás evadir algunos ataques enemigos, o hasta el ser sujetado con el simple hecho de presionar una secuencia. Otra cosa que lo hace muy llamativo es que cuando eliminas a tu rival, podrás ver el último movimiento en varias tomas de repetición instantánea (como en las películas de Karate, donde ves un solo movimiento de diferentes puntos de vista).





Según nos comentaban en Hudson, este juego aprovechará el Controller Pack de una manera muy especial, poniendo en práctica una idea que va más o menos así: Cuando estés jugando Dual Heroes y logres ciertos objetivos, el juego te recompensará con una especie de medalla que se guardará en tu Controller Pack (no nos explicaron si sólo podrías obtener una o varias en tu archivo). Esta medalla quiere decir algo así como "soy muy bueno en este juego... ¿Y qué... onda?", pero lo





interesante del caso es que si tienes otro amigo con Dual Heroes, Controller Pack y ya obtuvo esa misma medalla, podrán competir por ella y no pelearse solo por que sí; entonces, después de un tiempo el individuo que tenga más medallas, será el verdadero campeón de este juego.





Las fotos que estás viendo pertenecen a un prototipo que está al 50%, por lo que es muy seguro que la versión final sea mejorada todavía más en gráficos y sobre todo en movimientos, pues aunque eso no se alcanza a notar en las fotos, las animaciones todavía se ven un poco "duras" en algunos momentos.

¿Bailando?

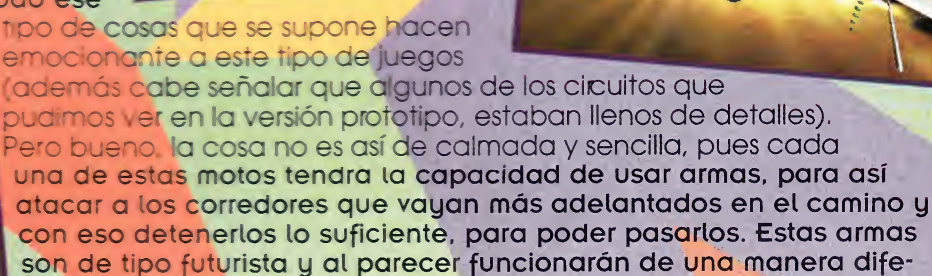


Después de que Iguana desarrolló el primer juego de Acclaim para el N64 (y ahora se encuentran haciendo otro muy bueno), es tiempo para que la otra compañía de programación que pertenece a Acclaim, demuestre que también ellos pueden hacer lo propio. Probe (¿recuerdas juegos como Alien 3 para el SNES?), está en estos momentos desarrollando un juego de carreras futurista de nombre Extreme G (qué costumbre esa de que aunque se menciona el nombre del juego al principio y con letras grandes, lo tenemos que repetir en el texto).





En este título tendrás la posibilidad de manejar alguna de las muchas motos que estarán disponibles en la versión final. Con estas motos, podrás competir en los circuitos de tipo futuristas llenos de subidas, bajadas, túneles, curvas peligrosas y todo ese tipo de cosas que se supone hacen emocionante a este tipo de juegos (además cabe señalar que algunos de los circuitos que pudimos ver en la versión prototipo, estaban llenos de detalles).

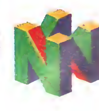


Pero bueno, la cosa no es así de calmada y sencilla, pues cada una de estas motos tendra la capacidad de usar armas, para así atacar a los corredores que vayan más adelantados en el camino y con eso detenerlos lo suficiente, para poder pasarlos. Estas armas son de tipo futurista y al parecer funcionarán de una manera diferente a lo que se hacen en Mario Kart 64, aunque a fin de cuentas el objetivo es el mismo.

Extreme G será un juego para 1 ó 2 personas simultáneas, las cuales podrán competir en modo de circuito o en Vs. según lo hayan decidido antes.



Este título aún está en una etapa muy previa de desarrollo y es por eso que la información sobre lo que tendrá es muy escasa, pero esperamos pronto contar con más información oficial, pues es un título que promete bastante.





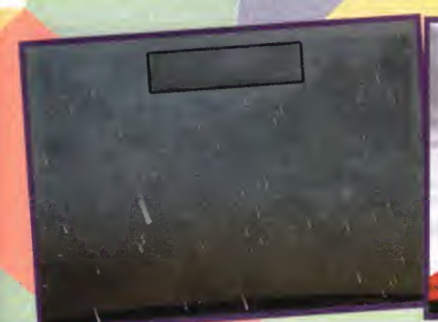
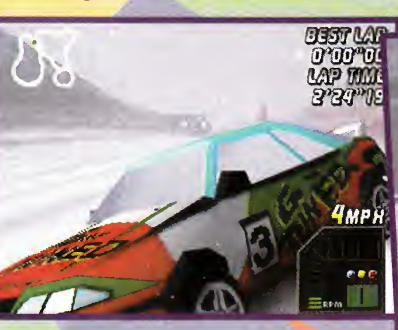


Para empezar, te darás cuenta que podrás elegir entre una amplia variedad de vehículos. Cada uno de estos coches tiene diferentes características y por eso algunos de ellos serán muy rápidos, pero no tendrán mucho agarre, otros tendrán una velocidad moderada pero se conducirán muy bien y varios tipos de combinaciones más. Aquí podrás ver algunos de los coches que están disponibles desde el principio. **Cabe señalar que al terminar ciertas pistas, podrás ganar nuevos coches y también con claves, accesarás a coches especiales que son muy chistosos (e inusuales).**





Para manejar, tienes la posibilidad de escoger entre diferentes vistas; tenemos la vista normal que es fuera del auto, también tenemos una vista dentro del vehículo y una vista extra, muy al estilo de una transmisión de TV. En esta vista que mencionamos, al final ves tu coche por fuera y como si estuvieras a un lado de la pista y ésta se va cambiando conforme pasa el auto (realmente es muy difícil manejar de esta manera, pero se ve bastante bien).

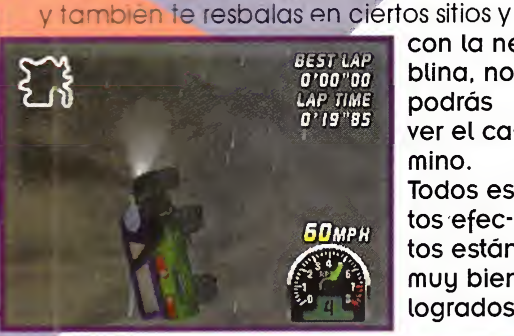





En cada una de las pistas que tiene, podrás variar las condiciones climatográficas. Esto te permitirá compe tir en pistas llenas de nieve, con lluvia y con neblina. Todo esto afecta de manera importante el desarrollo del juego, pues como te imaginas, al estar corriendo en una pista con nieve, tu coche no se maneja muy bien y se resbala con mucha facilidad., si manejas cuando está lloviendo no lograrás la máxima velocidad y también te resbalas en ciertos sitios y **con la neblina, no podrás ver el camino. Todos estos efectos están muy bien logrados.**







Otra opción muy interesante es la de poder cambiar la pintura de tu coche. Esto lo logras en una pantalla de opciones llamada "Paint Shop". En esta pantalla, puedes escoger cualquiera de las piezas que conforman a tu vehículo y entonces cambiar la pintura y ponerle tus propios diseños, letras y números. Lo mejor del caso es que todos estos cambios se podrán guardar en un Controller Pack, para que tu trabajo no sea en vano.





jugadores y entonces podrás meter a Juanito X en lugar de Luis X y lo mejor es que todos estos datos se quedan grabados si es que tienes un Controller Pack.
Estamos muy contentos con la decisión de Konami de traerlo a este continente, así como otros títulos de los cuales ya te podremos contar un poco más en el próximo ejemplar de la revista, donde tendremos el reporte completo del E3 (¿Acaso Castlevania 64?).

Lamborghini 64

Titus

Al principio se hablaba de que el primer juego que estaría listo para el N64 por parte de esta compañía, sería "Crazy Cars", pero aquí podemos ver que el primero será la versión de 64 Bit de su clásica serie "Lamborghini".



Es un título de carreras se tiene planeado que incluya una buena cantidad de vehículos famosos para que los manejes, como el Ferrari, Porsche y obviamente el Lamborghini. Aunque todavía no está muy avanzado el trabajo en este juego, te podemos anticipar que los gráficos rivalizarán fácilmente con los de otros del género que saldrán para este sistema, como es el caso de Top Gear Rally. Básicamente se planea que sea un juego de estilo simulador y no de tipo "Arcade" como Cruis'n USA, que aunque no respetan las leyes naturales de la física, son los que a nosotros nos parecen más divertidos. De cualquier forma, todavía es muy prematuro dar un veredicto sobre este juego, si tomamos en cuenta que al momento de escribir estas líneas, todavía no existía una versión que pudiéramos jugar (las fotos pertenecen a un demo que preparó Titus).

Mischief Makers

Nintendo



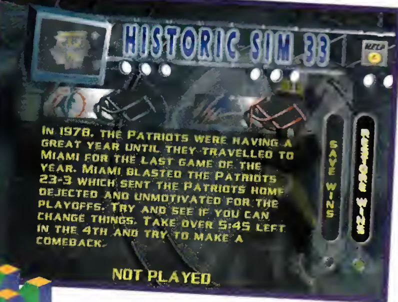
Afortunadamente para muchos de nosotros (los videojugadores, claro está), Nintendo ha decidido comercializar en América este juego de acción en "Side Scrolling" (Scroll -o vista de lado- para los que no hablan inglés). En este título controlas a un robot de nombre Marina, quien tiene que luchar contra una extraña raza de seres de nombre "Nendoros". Para luchar contra ellos, Marina tiene que sujetarlos, agitarlos y después arrojarlos (ese es su modo primario de ataque).
El juego se divide en 5 capítulos y cada uno tiene de 9 a 11 escenas y aunque ya las hayas pasado con anterioridad, puedes entrar a ellas de nuevo. Este es un juego de acción que esperamos con mucha ansiedad y del cual hablaremos más en el próximo número.

NFL Quarterback Club 98

Acclaim



Hasta donde sabemos, este será el único juego de Fútbol Americano que estará listo para el N64 para antes del Super Bowl, pero cuando lo conozcas realmente te importará muy poco si existen otros de este tipo, pues NFL Quarterback Club 98 es verdaderamente sorprendente.



Sin temor a equivocarnos podemos decir que te causará la misma impresión (o quizá una aún mayor), que la que tuviste -o vayas a tener- la primera vez que veas el juego de soccer de Konami.
Ya lo hemos mencionado, pero como nos encanta estar repitiendo las cosas, te vamos a decir que este juego está siendo



programado por Iguana (los mismos de Turok) y como en los anteriores juegos de la serie de NFL Quarterback Club, vas a poder escoger a cualquiera de los equipos de esta liga de Fútbol Americano y cada uno de los equipos contará con sus jugadores reales. Obviamente podrás jugar partidos completos, en serie o exhibición, pero también habrá otros modos de juego que previamente se han visto en las versiones de 16 Bit. Los gráficos son verdaderamente impresionantes, pues nos comentaron en Nintendo of America que utilizará el máximo de definición para este objetivo. Cuando nosotros vimos este juego en acción, era solamente una versión en la que veías a 2 equipos jugando entre sí y lo que podías hacer era solamente mover la cámara (con eso ya te podías dar cuenta que este aspecto está muy bien, pues puedes hacer las mismas tomas y más de las de televisión). El juego será para 1-4 jugadores simultáneos y tendrá una muy buena cantidad de jugadas a elegir. No cabe duda que este es uno de los títulos que darán más de qué hablar antes de que termine el año.

Robotron 64

Midway

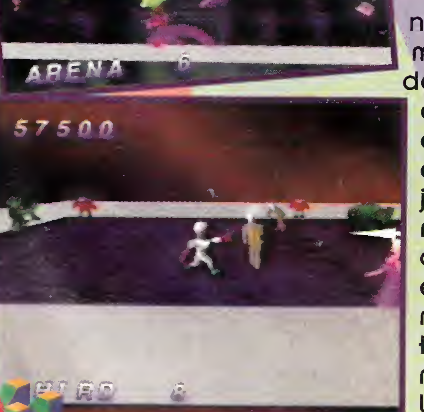
Robotron 64 es un juego que está basado -y como su mismo nombre lo indica- en el clásico juego de Arcade del mismo nombre (pero sin el 64). Hay que recordar que en el de SNES de Williams, Arcade's Greatest Hits está la versión original, si es que no la conoces y quieres saber qué onda con este juego.



Para poder hablar de él, hay que ver lo básico: el modo de juego es el mismo que existe en la versión original, en donde tú controlas a un personaje que entra a una especie de "arena" y ahí, su deber es eliminar a los diferentes tipos de robots que rondan y salvar a los humanos sobrevivientes (esto lo haces pasando muy cerca de ellos). Obviamente si uno de estos robots te alcanza, pierdes una vida, pero si destruyes a todos los robots podrás ir al siguiente nivel. Como es común en los juegos de acción, te tendrás que enfrentar a una buena cantidad de estos enemigos, algunos de ellos son muy lentos y no te causarán problemas, pero conforme vas avanzando en estas arenas encontrarás a nuevos tipos de robots y algunos de ellos te atacarán con lásers.



Ya hablamos que para ir avanzando, tienes que eliminar a los robots enemigos, te vamos a decir que la forma en la que tienes que acabar con ellos es con un láser; lo chistoso del caso es que puedes mover a tu personaje con el 3D Stick hacia cualquier punto de la arena y con la unidad de botones C, dispararás a la dirección que quieras, inclusive si tu personaje se mueve en dirección contraria. Este modo de juego tal vez te suene como el otro clásico juego de Smash TV, pero eso es porque Smash TV está basado en la mecánica de Robotron.



Bueno, hasta el momento todo suena muy bonito... pero no muy diferente de la versión original. La cuestión es que

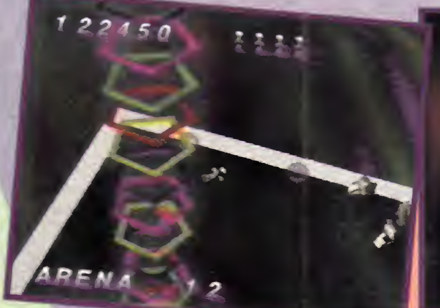






Robotron 64, está muy basado en el concepto clásico, pero también con nuevas ideas que se han agregado por la capacidad del sistema; primero que nada cabe mencionar que todos los elementos en pantalla (héroe, enemigos, humanos) están generados por polígonos y está hecho así, porque en este juego tienes la ventaja de escoger entre diferentes tipos de vistas. Las hay de "cámara inteligente", "vista clásica", "tele-vista" y hasta de "primera persona" (en el prototipo era prácticamente imposible jugarlo de esta forma). Además, se supone que en la versión final tendrás la ventaja de ir agarrando diferentes tipos de armas y aditamentos y así no tendrás que luchar solamente con tu "lasersito" como sucede en la versión original. También vale la pena que te comentemos que muchos de los efectos visuales, son muy "Sili-Psycho-Groovys" (¡Notaste el nuevo concepto!), si no entiendes qué queremos decir con esto, sólo fíjate muy bien en algunas de las fotos y verás cosas muy estrambóticas.

Ya para terminar con este pequeño adelanto, es importante mencionar que la música de Robotron 64 es totalmente del estilo "Dance" y aunque no tenemos nada en contra de este estilo, nos parece un poco repetitiva y fuera de lugar para este juego.





Super Bomberman 64

Hudson Soft

Ya mencionamos al estar hablando de Dual Heroes, que aún no es 100% seguro que Hudson vaya a comercializar sus juegos en este continente, pero aquí en la redacción de Club Nintendo, nosotros mantenemos los dedos cruzados para que al menos el juego de Super Bomberman 64, sí llegue a este continente, pues es un título fuera de serie.

Para empezar a hablar de este título, tienes que olvidarte completamente de lo que el concepto Bomberman es para ti, tomando en cuenta los títulos que han salido de este personaje en los últimos años para el NES, SNES y GB, pues los diseñadores y programadores de Hudson le han dado un nuevo concepto a este personaje. Ahora, en lugar de caminar por arenas divididas con cuadros donde tienes que eliminar a todos tus rivales, hay que lograr ciertos objetivos en niveles mucho más grandes (algo así como una escena dentro de Super Mario 64). Generalmente, es algo así como buscar un Switch especial que te abrirá la salida y





Observa la forma creativa en la que se juega ahora Bomberman, en la primera foto tú pones y pateas una bomba, para que ésta entre en la perforación de la pared, después tienes que correr para pararte sobre la base que está encima de donde arrojaste la bomba, para que al explotar suba y te permita llegar a lugares más altos.



así podrás llegar a otro de estos mundos. La perspectiva dentro de cada escena es de 3/4 y podrás girar la vista de la "cámara", presionando izquierda o derecha en la unidad de botones C.

En esta nueva versión, Bomberman sigue usando sus bombas como armas principales, pero desde que el juego es diferente, la forma en la que Bomberman utiliza sus bombas también cambia. Dentro de los escenarios que mencionamos hay cosas que necesitan ser derribadas para poder avanzar, tal es el caso de paredes, puentes y hasta casas. Al destruir algunos elementos de las escenas, como son cajas, piedras y hasta enemigos, vas ganando ítems que hacen tus bombas más poderosas, te permiten poner más de éstas o también te dan diferentes tipos de explosivos.

Para poder avanzar, no sólo se trata de estar destruyendo y ya, pues hay partes en las que tienes que usar la lógica -y tus bombas- para avanzar. Como ejemplo te diremos que hay zonas en las que aunque saltes no puedes alcanzar el otro extremo, pero si arrojas una bomba y después saltas sobre ella antes de que explote, podrás llegar sin ningún contratiempo.





Los gráficos de este juego son fuera de serie, pues hay muchas texturas que hacen que se vea muy llamativo; el control sobre Bomberman responde muy bien y algo que también nos agradó, es que al final de cada escena te tienes que enfrentar a un jefe de mundo, estos enemigos son bastante espectaculares y también hay que ser muy creativo para poder eliminarlos. Definitivamente este título es de esos a los que hay que seguirles la pista, pues es excelente.

Top Gear Rally

Kemco

Top Gear Rally de Kemko es un juego muy bueno, los gráficos son excelentes y a diferencia de otros juegos de carreras como Cruis'n USA, los gráficos no se van apareciendo a la distancia. En este juego hay una muy buena cantidad de pistas para competir, las cuales son bastante largas y con algunos secretos. Es gráficamente muy llamativo, pero algo que no nos pareció muy bien, es que los coches se manejan muy al estilo de un simulador, por lo que las resbaladas están a la orden del día, pero en ese caso tendrás que jugarlo para decidir.

TGR tiene muchas opciones que a continuación explicaremos.









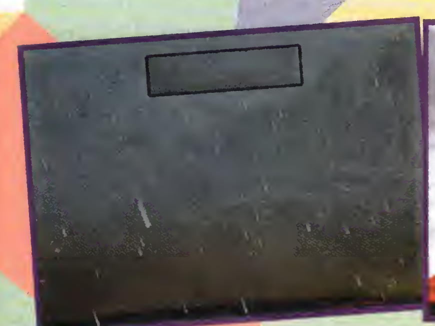


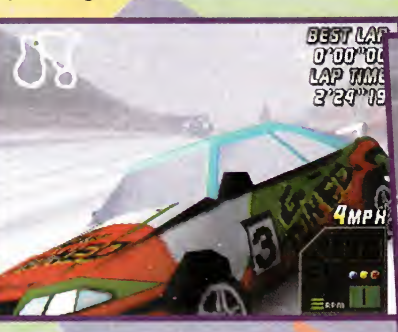
Para empezar, te darás cuenta que podrás elegir entre una amplia variedad de vehículos. Cada uno de estos coches tiene diferentes características y por eso algunos de ellos serán muy rápidos, pero no tendrán mucho agarre, otros tendrán una velocidad moderada pero se conducirán muy bien y varios tipos de combinaciones más. Aquí podrás ver algunos de los coches que están disponibles desde el principio. Cabe señalar que al terminar ciertas pistas, podrás ganar nuevos coches y también con claves, accesarás a coches especiales que son muy chistosos (e inusuales).





Para manejar, tienes la posibilidad de escoger entre diferentes vistas; tenemos la vista normal que es fuera del auto, también tenemos una vista dentro del vehículo y una vista extra, muy al estilo de una transmisión de TV. En esta vista que mencionamos, al final ves tu coche por fuera y como si estuvieras a un lado de la pista y ésta se va cambiando conforme pasa el auto (realmente es muy difícil manejar de esta manera, pero se ve bastante bien).







En cada una de las pistas que tiene, podrás variar las condiciones climatográficas. Esto te permitirá competir en pistas llenas de nieve, con lluvia y con neblina. Todo esto afecta de manera importante el desarrollo del juego, pues como te imaginas, al estar corriendo en una pista con nieve, tu coche no se maneja muy bien y se resbala con mucha facilidad., si manejas cuando está lloviendo no lograrás la máxima velocidad y también te resbalas en ciertos sitios y con la neblina, no podrás ver el camino. Todos estos efectos están muy bien logrados.





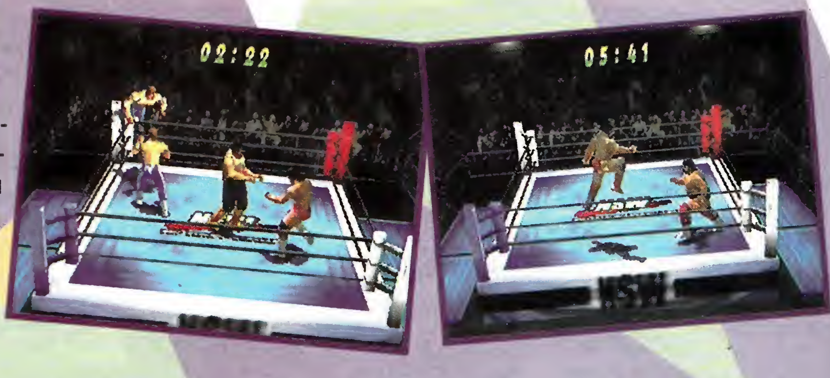


Otra opción muy interesante es la de poder cambiar la pintura de tu coche. Esto lo logras en una pantalla de opciones llamada "Paint Shop". En esta pantalla, puedes escoger cualquiera de las piezas que conforman a tu vehículo y entonces cambiar la pintura y ponerle tus propios diseños, letras y números. Lo mejor del caso es que todos estos cambios se podrán guardar en un Controller Pack, para que tu trabajo no sea en vano.





WCW Vs. NWO: World Tour
THQ



Inicialmente, este título está siendo desarrollado en Japón por Imagineer (y será comercializado en ese país por esa misma compañía). Las fotos que estás viendo en este previo, obviamente pertenecen a la versión japonesa, por eso es muy probable que para la americana cambien los peleadores por estrellas de la WCW.

Como todo juego de peleas que se dé a respetar, WCW Vs. NWO: World Tour es un juego en el que veremos muchas de las cosas que hacen popular a este rudo deporte, ya que podrás ejecutar una increíble variedad de llaves y contrallaves, o simplemente para sacarte la ira, puedes golpear a tu rival hasta ponerlo fuera de kombate (perdón, es la costumbre).

La captura de movimiento está siendo llevada a cabo en Japón por luchadores profesionales, lo que garantiza que veremos movimientos muy realistas. El juego estará lleno de detalles y opciones interesantes, por mencionar alguna podemos decir que al estar ejecutando un movimiento especial, la toma se acercará para dar un efecto más dramático. El juego está planeado para hasta 4 jugadores simultáneos, dependiendo la opción que hayas elegido; también dependiendo el modo de juego, podrás bajarte del ring y continuar tu "asunto" con el rival usando hasta sillas para agredirlo.

Realmente no hay mucho qué decir de este título, pues todavía está muy preliminar en Japón y por supuesto, lo está más en América, pero aquí tenemos algunas fotos que logramos conseguir, para que te fueras dando una idea de lo que les espera a todos los aficionados a este rudo deporte con este juego.

No creo que hayas pensado en que no ibamos a dar un adelanto de lo que Nintendo presentó en este evento. De hecho hay una buena cantidad de juegos que tiene esta compañía, pero por el momento nos enfocaremos en los 3 más importantes y también como dato curioso, te vamos a decir que los 3 están siendo programados por Rare.



Banjo - Kazooie
Nintendo

Este juego es el que anteriormente conocíamos con el nombre clave de "Dream". Cuando oímos el título por primera vez, nos pareció muy raro y no atinábamos a adivinar qué es lo que sería este juego, pero al fin te podemos comentar que se debe a los nombres de los 2 personajes principales.



Rápidamente te podemos comentar que el juego es muy parecido en lo que a temática se refiere a Super Mario 64, pues tú diriges al personaje, que se mueve en gigantescos mundos con libertad absoluta. Una de las cosas que más rápido saltan a la vista sobre este título, es el hecho de que las texturas son mucho más "vivas" que en Super Mario 64 u otro juego de los llamados de "primera generación" (ya explicamos alguna vez qué onda con este nombre) y hacen que el juego se vea mucho más llamativo en ese aspecto. También Rare ha logrado superar algunos problemas de programación como el llamado "Pop-up" (también ya dijimos que es el problema ese, en el que las cosas que están a distancia aparecían de repente). Ambos personajes tienen una buena variedad de movimientos, corren,caminan, nadan y hasta vuelan. Pero lo interesante del caso, es que tú puedes combinar los movimientos de ambos para hacer cosas especiales. A grandes rasgos esto es lo que podemos decir de este juego, pero espera nuestro reporte del E3 para que tengas más información sobre este genial título.





A primera vista, este título se parece mucho al anterior de Banjo-Kazooie en el modo de juego, pero en realidad tiene una buena cantidad de diferencias.

• FUTURO • FUTURO • FUTURO • FUTURO • FUTURO • FUTURO • FUTURO • FUTURO •

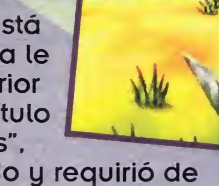
¿Qué le depara el futuro al N64?. Es muy probable que para el mes entrante tengamos muchas noticias sobre las cosas que se le podrán incorporar a este sistema o lo que será capaz de lograr. Por el momento sabemos que el DD tiene espacio para grabar, que tiene más capacidad de memoria que los cartuchos convencionales y mucho mayor velocidad de trasferencia de datos que un CD-ROM, pero aún quedan algunas interrogantes como: ¿Los juegos tendrán que ser de un sólo disco o podrán venir en varios de ellos? (Por su política, creemos que Nintendo decidirá que sólo sea un disco, pero hasta que no lo sepamos oficialmente...). También hay que recordar que se habla de la capacidad del DD de poder tener un Modem, aunque a últimas fechas se ha sugerido que sería externo, por lo que se tendría que comprar aparte. Otras cosas que también nos esperan a futuro son juegos de mucha mayor capacidad de memoria (se dice que para la siguiente generación de juegos, el estándar será de 128 Megabits) y también se rumorea de un Controller Pak con una capacidad muy superior a las 123 páginas que tienen los CP normales. Además de eso, también se está preparando una buena cantidad de juegos. A continuación detallamos algunos de ellos (Nota: la gran mayoría de estos juegos se espera que estén listos a lo largo del año. Los que están al final de la lista se esperan que estén listos el '98):

Hexen (GT Interactive)
Dark Rift (Vic Tokai)
Star Fox 64 (Nintendo)
International Super Star Soccer 64 (Konami)
Multi-Racing Championship (Ocean)
Clay Fighter 63 1/3 (Interplay)
Body Harvest (Nintendo)
Robotron 64 (Midway)
Goldeneye 007 (Nintendo)
Top Gear Rally (Kemco)
Bomberman 64 (Hudson Soft)
F-1 Pole Position (Ubi Soft)
Tetrisphere (Nintendo)
Lamborghini 64 (Titus)
Dual Heroes (Hudson Soft)
Aero Fighters Assault (Mc O'river)
Duke Nukem 3D (GT Interactive)
Mission: Impossible (Ocean)
MLB Featuring Ken Griffey Jr. (Nintendo)
Robotech: Crystal Dreams (Gametek)
Blade and Barrel (GT Interactive)
Space Circus (Ocean)
WCW Vs. The NWO: World Tour (T•HQ)
Yoshi's Island 64 (Nintendo)
Extreme G (Acclaim)
Freak Boy (Virgin)
MK Mythologies: Sub-Zero (Midway)
San Francisco Rush (Midway)
Final Doom II (Midway)
Joust Epic (Midway)
Mace: The Dark Age (Midway)
NFL Quarterback Club '98 (Acclaim)
Superman: The Animated Series (Titus)
Quake (Midway)
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Midway)
Jeopardy! (Gametek)
NBA In The Zone '98 (Konami)
Quest 64 (T•HQ)
Space Station: Silicon Valley (BMG Entertainment)
Earthbound 64 (Nintendo)
Wheel of Fortune (Gametek)
Castlevania 64 (Konami)
Forsaken (Acclaim)
The Legend of Zelda 64 (Nintendo)
Turok 2 (Acclaim)
Battle Dancers (Konami)
F-Zero 64 (Nintendo)
Buggie Boogie (Nintendo)
Chess 64 (Titus)
Creator (Nintendo)
Hexen II (Midway)
Magic: The Gathering (Acclaim)
Mario Paint 64 (Nintendo)
Mr. Tank (GT Interactive)
NBA Jam Extreme (Acclaim)
Pilotwings 64 II (Nintendo)
Raze (Interplay)
Rotor Gunner (TecMagik)
Sim City 64 (Nintendo/Maxis)
Sim City 2000 (T•HQ)
Ultra Descent (Interplay)
WWF Wrestling (Acclaim)

Además de esta larga lista de títulos, hay más juegos que se rumorea están también bajo desarrollo, pero no es oficial. Como ya lo prometimos, para el siguiente número tendremos más noticias sobre los juegos que se desarrollarán para el N64 en el futuro.

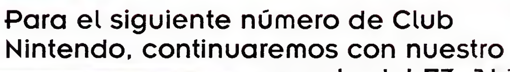
Para empezar, este juego está más orientado a la aventura y no a la acción. Los personajes principales son un par de ardillas que tienen -obviamente- una misión que cumplir. Aquí lo interesante, es que los diseñadores de Rare decidieron incluir una nueva característica de juego y es que los personajes realmente tienen emociones, las cuales pueden cambiar dependiendo lo que exista en el ambiente; es decir, si el personaje está cerca de su casa y ve algo que lo divierta se pondrá feliz, si ve un panal de abejas, entonces se enojará y si está en medio de una tormenta eléctrica le dará bastante miedo. Todo lo anterior suena como lo que pasaba en el título de "Pac-Man 2: The New Adventures", pero aquí está mucho más detallado y requirió de una programación más compleja.







Cuando nos comentaron hace algunos días que el juego de GoldenEye había sido mejorado en los últimos meses de una manera muy importante y que era mucho mejor que Turok, nos pareció muy difícil de creer, pero ahora que tuvimos la oportunidad de jugar la versión final en el E3, no nos queda más que estar de acuerdo con esta afirmación.
Para empezar hay que decir que las texturas y los gráficos son muy buenos, el "Gameplay" o la jugabilidad es mucho mejor que en Turok (aunque hay que mencionar que este título se maneja igual que Turok) y las misiones tienen un mayor nivel de complejidad que el hecho de estar "buscando-eliminando". Una de las opciones que nos pareció excelente es la de multijugadores. Ahí la pantalla se divide en 2 ó 4 espacios y así, cada uno de los jugadores tendrá que buscar a los demás para eliminarlos. Esto es muy divertido y emocionante.

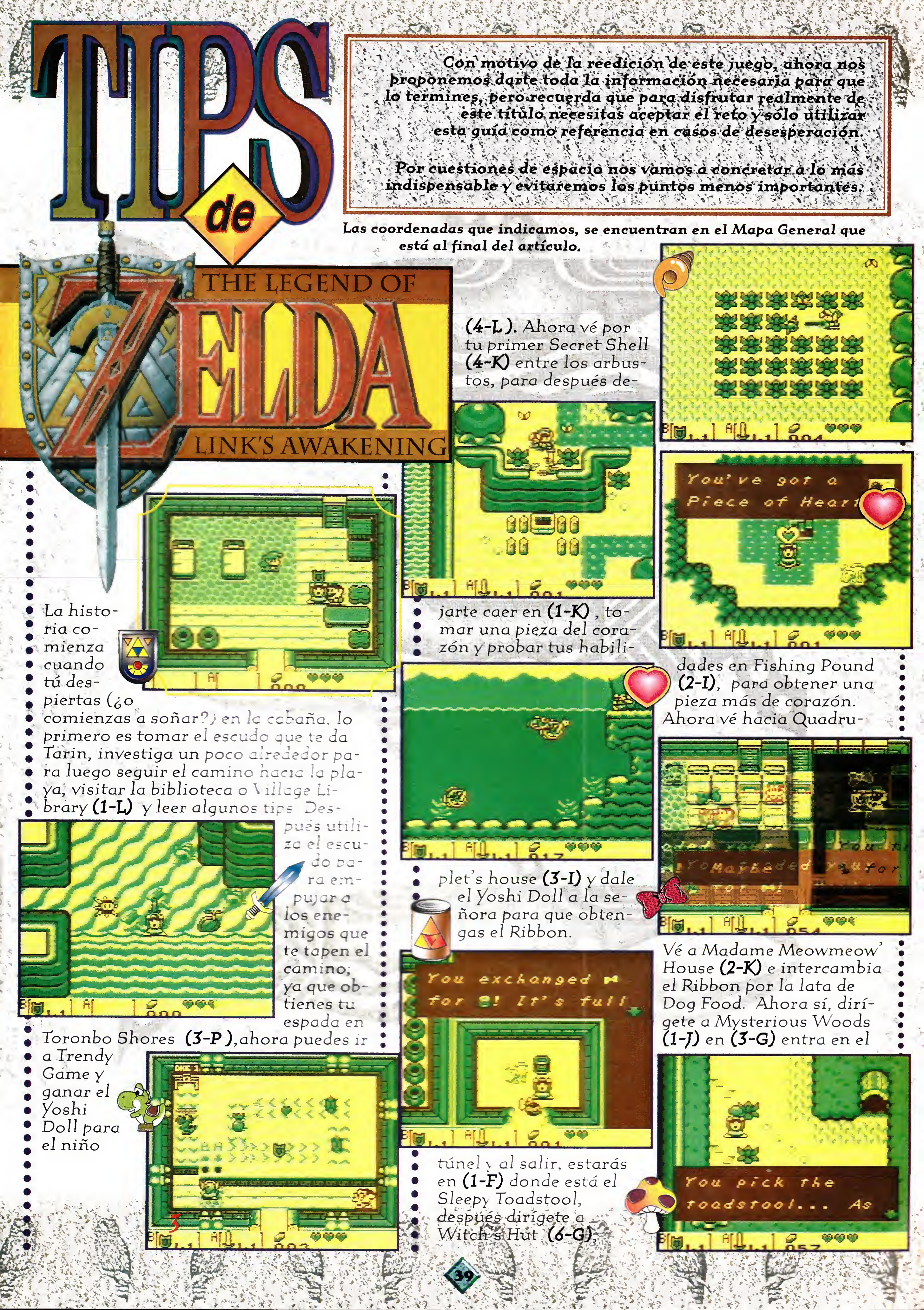


Para el siguiente número de Club Nintendo, continuaremos con nuestro reporte del E3. Ahí veremos los juegos de las demás compañías (como Mission: Impossible de Ocean o Quest 64 de THQ), así como algunas cosas que Nintendo mostró en video, como Legend of Zelda 64 y F-Zero 64. No te lo pierdas pues va a estar muy completo.









TIPS de THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Con motivo de la reedición de este juego, ahora nos proponemos darte toda la información necesaria para que lo termines, pero recuerda que para disfrutar realmente de este título necesitas aceptar el reto y sólo utilizar esta guía como referencia en casos de desesperación.

Por cuestiones de espacio nos vamos a concretar a lo más indispensable y evitaremos los puntos menos importantes.

Las coordenadas que indicamos, se encuentran en el Mapa General que está al final del artículo.

La historia comienza cuando tú despiertas (¿o comienzas a soñar?) en la cabaña, lo primero es tomar el escudo que te da Tarin, investiga un poco alrededor para luego seguir el camino hacia la playa, visitar la biblioteca o Village Library **(1-L)** y leer algunos tips. Después utiliza el escudo para empujar a los enemigos que te tapen el camino; ya que obtienes tu espada en Toronbo Shores **(3-P)**, ahora puedes ir a Trendy Game y ganar el Yoshi Doll para el niño **(4-L)**. Ahora vé por tu primer Secret Shell **(4-K)** entre los arbustos, para después dejarte caer en **(1-K)** , tomar una pieza del corazón y probar tus habilidades en Fishing Pound **(2-I)**, para obtener una pieza más de corazón. Ahora vé hacia Quadruplet's house **(3-I)** y dale el Yoshi Doll a la señora para que obtengas el Ribbon. Vé a Madame Meowmeow' House **(2-K)** e intercambia el Ribbon por la lata de Dog Food. Ahora sí, dirígete a Mysterious Woods **(1-J)** en **(3-G)** entra en el túnel y al salir, estarás en **(1-F)** donde está el Sleepy Toadstool, después dirígete a Witch's Hut **(6-G)**.

donde ella te hará el Magic Powder si le das el Sleepy Toadstool. Ahora vé a **(2-F)** y utiliza el Magic Powder





con Tarin para poder pasar hacia arriba, donde está el cofre que contiene la Tail Key. En seguida vé a Sale's House O' Bananas



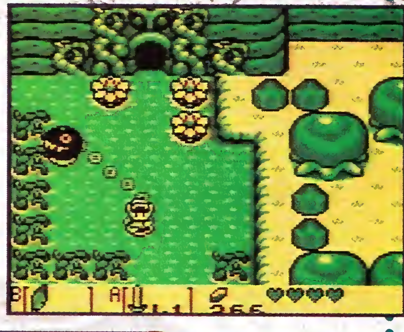
(4-O), para cambiar la lata de Dog Food por las Bananas. Ahora sí, vamos a **(4-N)** y a utilizar la



Tail Key para abrir el Level 1-- Tail Cave. (Pág. 56). Después de pasar Tail Cave, tienes que ir a salvar al Bow-Wow, pero primero toma el Piece of Heart en **(5-E)**, puedes hacer Rupees en **(7-H)**, eliminando a

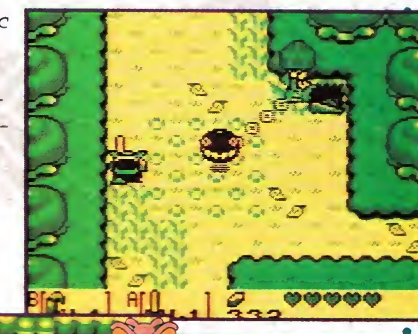


los enemigos y por cierto, puedes mover una de las lápidas para descubrir la entrada secreta. Vé a **(6-D)** y entra a la cueva donde te enfrentas al jefe principal de los Moblin, al cual tienes que eliminar para rescatar a BowWon. La técnica es esperar a que se estrelle con la pared, para después atacarlo con la espada, una vez eliminado, rescata a BowWon. Ahora dirígete a Goponga Swamp y gracias a que traes al BowWon, puedes limpiar el camino para entrar a Level 2-- Bottle Grotto **(5-C)**



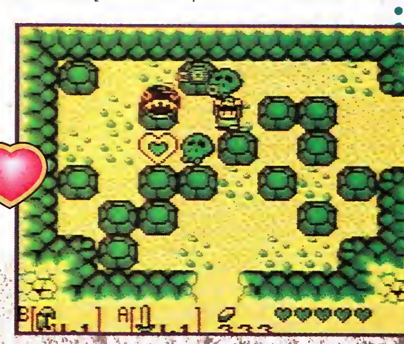


Una vez que hayas pasado el Level 2, dirígete a Crazy Tracy's Health Spa **(6-E)**, donde puedes comprar una medicina. Ahora vé a **(3-F)** y con ayuda del Power Bracelet, levanta la roca y descubrirás una escalera con la que llegas a un lugar secreto donde tienes que utilizar Magic Powder entre las estatuas, para que aparezca un murciélago que dará la posibilidad de cargar más Magic Powder. Bombs o



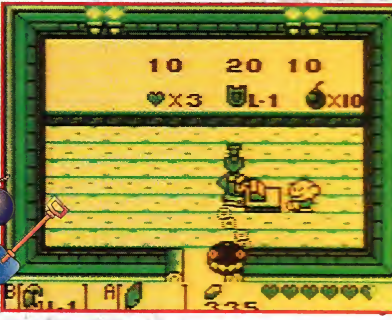
Al llegar a cualquiera de los lugares donde te dan la posibilidad de cargar más Magic Powder, Boms o Arrows tú puedes decidirlo, en cuanto el murciélago te pregunte: <u>Are you ready?!</u> selecciona que NO y él te dará una explicación de lo que te va a mejorar y así tú puedas ver si te conviene o mejor cambias.

Arrows, baja a **(3-G)** y entra por la cueva para que ahora que ya puedes cargar cosas pesadas, puedas ir por una cuarta pieza de corazón y así completar un contenedor más.

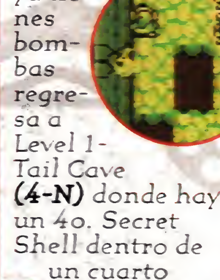




Ahora vamos a **(2-H)** donde hay un segundo Secret Shell en un cofre. Regresa a Mave Village y entra a Town Tool Shop **(4-J)** donde tienes que comprar la pala y bombas, así ya puedes regresar a un lado de Madame Meowmeow' House **(2-K)**, donde utilizando la pala, descubres un tercer Secret Shell (por cierto, aquí te das cuenta de que el BowWon puede localizar estos secretos).

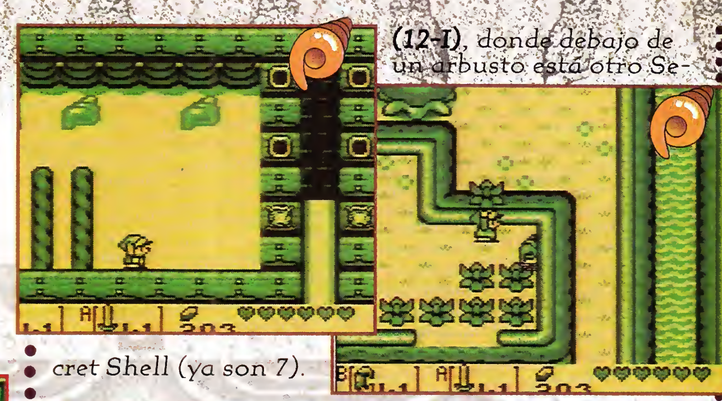


Ahora sí, entra a Madame Meowmeow' House para dejar al BowWon. Y ahora como ya tienes bombas regresa a Level 1-Tail Cave **(4-N)** donde hay un 4o. Secret Shell dentro de un cuarto donde sólo llegas abriendo el camino



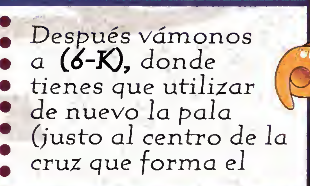
Habla con Richard, que está en Richard's Villa **(7-N)** para después ir a **(10-L)**, donde debajo de la roca está un 5o. Secret Shell y como ya tienes 5, es hora de ir a *Seashell Mansion* **(11-I)**, donde aparece el 6o. Secret Shell. Ahora vé a **(12-I)**, donde debajo de un arbusto está otro Secret Shell (ya son 7).





Vamos a **(9-L)** y entra por la cueva, ya dentro vé a la derecha y en el hueco de la pared derecha, deja una bomba para abrir camino hacia un cuarto secreto donde hay unas escaleras con las cuales puedes llegar a **(9-K)**, donde tienes que usar la pala para obtener un Secret Shell más (ya van 8).

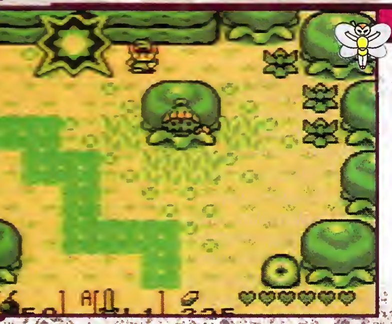




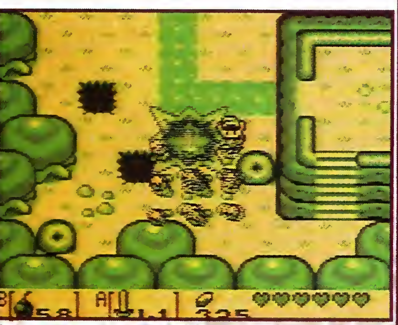
Después vámonos a **(6-K)**, donde tienes que utilizar de nuevo la pala (justo al centro de la cruz que forma el pasto) para encontrar un Secret Shell (ya son 9) y date una vuelta hasta **(5-H)**, para utilizar otra vez la pala donde está el arbusto y sacar un Secret Shell más (y van 10).



Ahora que ya tenemos 10 Secret Shell, vámonos de regreso a *Seashell Mansion*, pero en el camino puedes ir a **(8-I)** y con una bomba abrir la parte del muro que se ve agrietado, ya que dentro puedes recargar tu energía, seguir por debajo y utilizar



otra vez una bomba para destruir la roca y abrirte camino. En *Seashell Mansion*



(11-I), hay una sorpresa para ti... el onceavo Secret Shell.



Después de nuestro paseo por los Secret Shell, vamos a **(12-H)** donde tienes que intercambiar las Bananas por el Stick y de paso obtener el camino hacia Kanalet Castle. En **(11-E),** debajo del arbusto hay una entrada secreta al castillo.

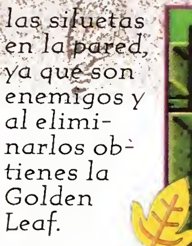


Ya en los dominios del castillo, vé a **(11-F)** y elimina al enemigo que te lanza bombas para que obtengas la primera Golden Leaf. Ahora vamos del otro lado del castillo a **(9-F),** donde necesitas lanzar una de las rocas al árbol donde está el cuervo y así él se lance hacia ti, puedas eliminarlo y obtengas la segunda Golden Leaf.





La tercera Golden Leaf, la encuentras en el segundo cuarto dentro del castillo, al eliminar a todos los enemigos. La cuarta la obtienes en el segundo nivel del castillo pero primero tienes que utilizar bombas justo en donde están las siluetas en la pared, ya que son enemigos y al eliminarlos obtienes la Golden Leaf.

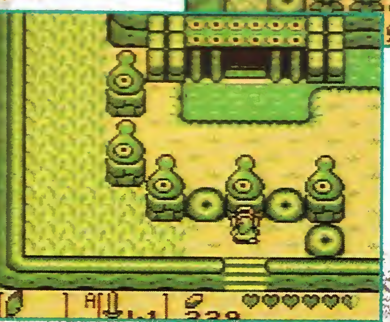




La quinta Golden Leaf, está en el segundo nivel del castillo en el cuarto aislado, al cual puedes entrar si lanzas una de las vasijas contra la puerta y eliminas al Knight, para obtenerla. Regresa con Richard **(7-N)** y una vez que le des las Golden Leaf, te dejará abrir un pasaje.



Dentro del pasaje, te encuentras con un cofre que contiene un Secret Shell (con éste ya son 12), saliendo del pasaje, ábrete camino hasta llegar a **(7-M),** aquí tienes que escavar con la pala donde está el arbusto, para sacar la Slime Key, con la que puedes abrir el Level 3--Key Cavern **(6-L).**





Ahora que ya tienes las Pegasus Boots, vé a **(7-I)** donde hay que poner una bomba en el muro agrietado, para abrir un paso a un lugar secreto donde hay un cofre con 50 Rupees, recuerda que hay que ahorrar para el arco.





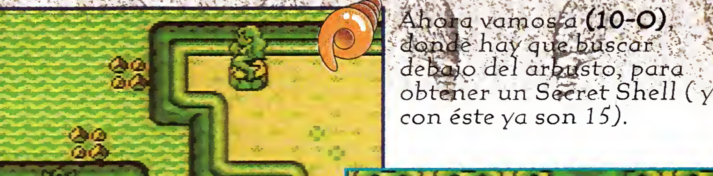
Y ya que estás por aquí, pásate a **(8-I)**, donde obtienes la Honey por el Stick, acosta del sufrimiento de Tarin

Ahora vamos a **(5-K)**, donde tienes que golpear este árbol para que caiga un Secret Shell (y con éste ya son 13).

Después vé a Dream Shrine **(4-I)** y ahí encuentras 100 Rupees y la Ocarina, para eliminar a los Mimics, atácalos corriendo con ayuda de las Pegasus Boots, así no te caes por el suelo agrietado.

Tenemos que regresar a **(3-N)** donde el búho te aventó su rollo, después de pasar el Level 1--Tail Cave y golpear el árbol con ayuda de las Pegasus Boots para que caiga un Secret Shell más (y ya son 14).





Ahora vamos a **(10-O)**, donde hay que buscar debajo del arbusto, para obtener un Secret Shell (y con éste ya son 15).

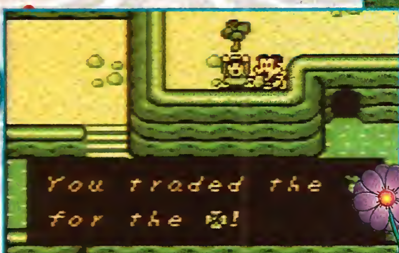
En **(11-K)** está un pasaje para llegar hacia el lado derecho del mapa, necesitas las Pegasus Boots...

...así puedes llegar a **(11-N)**, donde tienes que utilizar la pala, para sacar un Secret Shell a un lado de la estatua del búho.

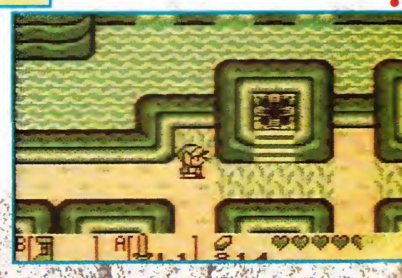
Después podemos ir a *Animal Village* **(14-N)** y entrar a la casa del oso para intercambiar la miel por una piña que usarás más adelante.

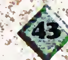
Ahora podemos ir a **(13-O)** y entrar a ese hoyo que es una especie de Warp con el cual puedes ir a otro lugar donde haya un hoyo igual, pero que previamente hayas pasado por ahí y ese lugar es **(6-J)** así que te ahorras una buena vuelta.

Dirígete a **(9-B)** donde hay un cofre con 50 Rupees, después vé a un lado en **(10-B)**, donde tienes que subir con el personaje al que le das la piña y así obtienes la Flor (Hisbiscus).



Para moverte por el mapa más rápido, vé a **(13-C)** en Tai Tai Heights, donde hay otro de los hoyos que son como Warps y de manera ir directo a **(13-O)** East of the Bay y también a **(6-J)** Ukuku Prairie.





Continuando con el ahorro para el arco, será mejor que tomes las 50 Rupees que están en un cofre cerca de la playa **(6-O)** en Toronbo Shores.



Ahora justo debajo de donde tomaste las Rupees, está el lugar favorito de Marin **(6-P)**. En Toronbo Shores, platica con ella y después de una agradable charla, ella se une a ti.

Mientras estás en compañía de Marin, hay varias cosas curiosas que pasan, como que cuando atacas a las gallinas, Marin se compadece de ellas...



...o si entras a su casa y rompes alguna de las vasijas, te dice que eres un chico malo...

...y si utilizas la pala, te da ánimos diciéndote que escaves hasta el centro de la tierra...





...ahora que si te das una vuelta por el Trendy Game, te darás cuenta de las habilidades de Marin para jugar...

... por último si quieres ver un detalle curioso, entra al hoyo donde encontraste la primera parte del corazón en Mabe Village **(1-K)** y entonces al caer esta, Marin caerá sobre ti y te preguntará si estás bien.



Ahora vámonos a Animal Villa, en este lugar tienes que entrar a la casa donde está la cabra, darle la flor y así, ya puedes llevarte una carta (LETTER) para Mr. Write.

Y después de traer a Marin por todos lados, tienes que llevarla frente a la morsa que está en la entrada de Yarna Desert, así Marin canta, la morsa despierta y te deja el camino libre hacia Yarna Desert.

Justo en la esquina del mapa en **(16-P)**, tienes que levantar la roca para descubrir un Secret Shell más y con éste ya son 17.



Para enfrentarte a un enemigo ya conocido para Link (o sea Lanmola) dirígete a **(15-M)** y trata de atacarlo siempre sin acercarte mucho al centro de la pantalla y utiliza la espada manteniendo presionado el botón, al destruirlo obtienes la Angler Key, déjate caer por la arena...



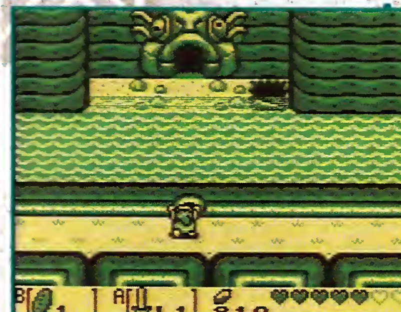
... ya abajo utiliza una bomba donde indica la foto, para entrar a un



You've got a Piece of Heart!

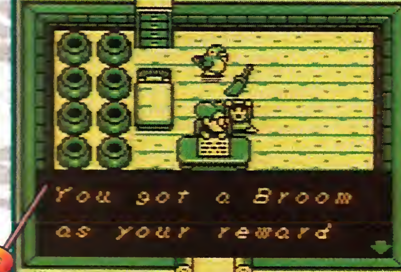
cuarto oculto donde hay una pieza de corazón más.

Con la Angler Key dirígete a **(12-C)**, para utilizar la llave en la cerradura y así provocar que la cascada descubra al Level 4-- Angler's Tunnel, pero antes de entrar puedes hacer un pequeño recorrido para hacer ciertas cosas como comprar el arco.



CHRISTINE

Vamos a Weird Mr. Write **(1-D)** donde le entregas la carta a Mr. Write y te das cuenta de algo muy familiar y sospechoso, pero el caso es que te da la escoba (Broom) por tus servicios.



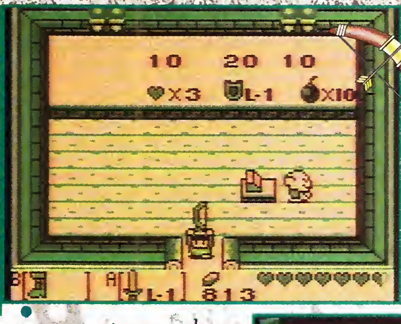
You exchanged J for the fishing

Es hora de regresar a Mabe Village, exactamente a Old Man Ulrina's House **(2-L)** para darle la escoba a Grandma Ulrina y ella a su vez te da el Hook en agradecimiento.

Y ya que estamos en Mabe Village aprovechemos y vayamos de compras en Town Tool Shop **(4-J)** donde hay que comprar el arco, pero antes tienes que juntar la pesada cantidad de 980 Rupees, así que necesitas las 50 Rupees que están dentro de la cueva que está en **(5-I)** pero antes de gastarte tus Rupees, échale un ojo a las siguientes opciones:

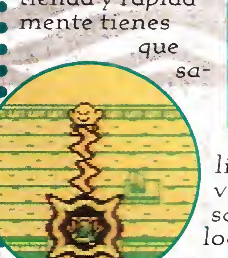


Una de las opciones que tienes, es convertirte en un ladrón, sí como lo lees un ladrón. Para lo cual tienes que

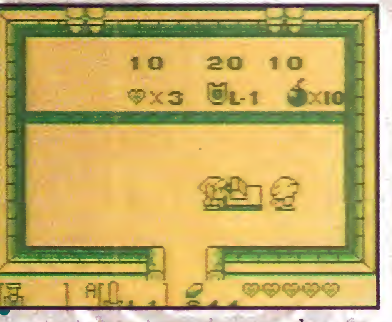


entrar a la tienda y tomar el implemento que quieras (no es necesario que tengas la cantidad para comprarlo), obviamente tomas el arco que es bastante caro y ahora tienes que pasarte por detrás del encargado, de tal forma que lo hagas que mire hacia el fondo de la tienda y rápidamente tienes que salir de la tienda antes de que él te vea, de lo contrario no te deja salir. Con un poco de práctica lo logras pero... ahí está el pero, la siguiente vez que regreses a la tienda, el encargado te elimina y además todos ya te conocen por tu fechoría, así que te llaman "Thief", o sea ladrón.

Guess what? You got it for free.



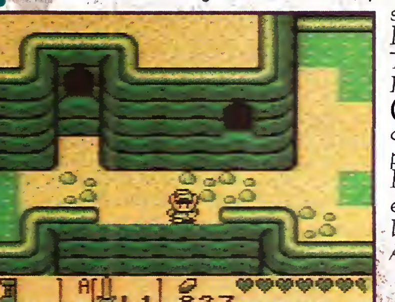




Para la otra opción un poco más honesta, debes tener el dinero necesario para comprar el ítem, lo tomas y pagas, pero justo en el instante en que te están descontando las Rupees, presiona los cuatro botones para que aparezca la pantalla de SAVE & QUIT y seleccionas esta opción para salvarte y así no gastar todas tus Rupees.

RETURN TO GAME
SAVE & QUIT

Y ahora que ya cuentas con el arco, es hora de ir al Level 4-- Angler's Tunnel, para lo cual necesitas rodear por la cueva de Tal Tal Mountain Range, llegar a **(12-B)** y desde ahí dejarte caer por donde estaba la cascada y caer en la entrada del Level 4-- Angler's Tunnel.



TAIL CAVE



Primero vé por el *Compass* (2-f), después toma el *Map* (5-e) y sin dejar de tomar las *Small Key*, dirígete hacia el pasaje que está en (2-b), así llegas al *Roc's Feather* y ahora que ya puedas saltar, vé por la Nightmare Key, después elimina al sub-jefe Rolling Bones (salta el cilindro y atácalo con la espada) y enfréntate a Moldorm, la técnica es golpearlo en la cola con la espada y cubrirte con el escudo cuando se te acerque pegándote a la pared para evitar que te tire.



Si eliminas a los Goombas con tu espada, estos te dejarán Rupees, pero si les caes encima, dejarán corazones, así que si te hace falta energía, ya sabes qué hacer.

1 2 3 4 5 6 7

a b c d e f

Moldorm

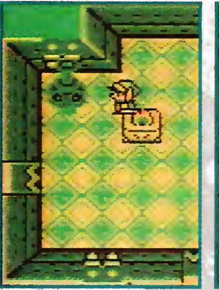
Rolling Bones

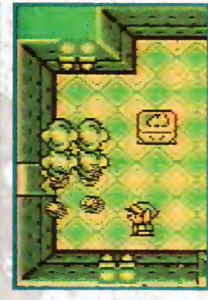
Entrada

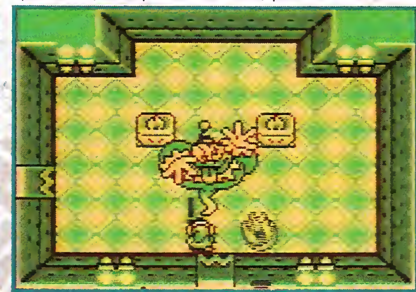
Tip: Elimina a todos los enemigos de cada cuarto, para que se abra la puerta o aparezca un premio. Hay lugares en los muros con grietas que son pasajes ocultos a otros cuartos, rómpelos con bombas. Al obtener el Stone Fragment, ya puedes leer el mensaje de las losas.

THE BOTTLE GROTTO

Lo primero es utilizar los *Magic Powder* para pasar al (3-f), donde eliminando a los enemigos (Stalfos) obtienes una Small Key para ir por el *Map* en (1-e), después regrésate y obtén una Small Key más para entrar a (3-g), si eliminas al enemigo Mask Mimics, aparece el cofre que contiene el *Compass*. Ahora continúa tu camino hasta (6-e), donde tienes que juntar los bloques al centro, para que aparezca una escalera y así pases por debajo hasta (1-d), aquí debes entrar por la puerta de arriba para pasar al siguiente cuarto donde te enfrentas a Hinox, la técnica es mantener el botón presionado para acumular poder con la espada y atacarlo, ten cuidado para que no te agarre y no permanezcas parado sobre el piso agrietado, para no caer. Después de eliminar al subjefe, vé a (1-a), aquí hay que usar el Magic Powder para iluminar la habitación y así aparezca el cofre que contiene el Power Bracelet; ahora ya puedes cargar cosas pesadas, así que vé a (5-b), primero abre camino hacia el conejo (Pols Voices) y elimínalo lanzándole una vasija; después elimina al murciélago (Keese) y por último deshazte de la calavera (Shouded Stalfos), sólo así aparece el cofre que contiene la Nightmare Key, ahora vé a (6-a) y elimina a todos los enemigos para que aparezca la escalera que te lleva a la sección de lado, donde en la segunda pantalla tienes que cargar la vasija, para que puedas bajar la plataforma y así llegar al Genie en (6-c), la técnica es: Primero hay que esquivar el fuego que te lanza el Genie, después golpearlo con la espada y así él se meta a su botella, entonces tú la cargas con ayuda del Power Bracelet y la estrellas contra la pared, repite esta jugada tres veces más y así destruyes la botella, después él se desvanece y en cuanto aparezca, muévete hacia un lado para esquivar el fuego que te lanza e inmediatamente golpéalo, repite esta jugada hasta eliminarlo.







1 2 3 4 5 6

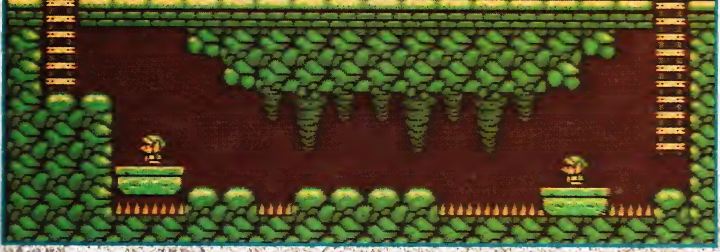
a b c d e f g

Hinox

Genie

ZELDA

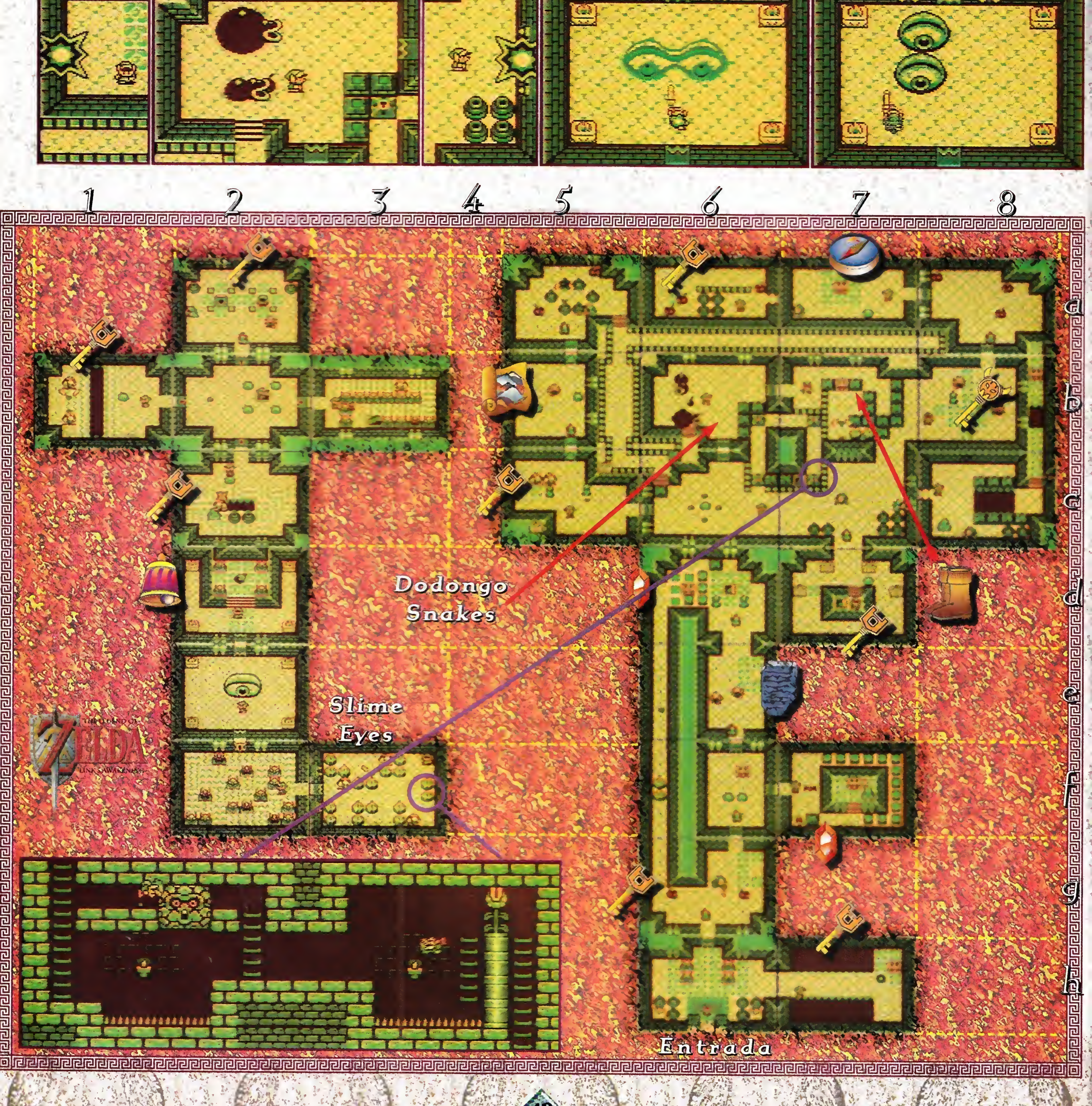
Entrada





KEY CAVERN

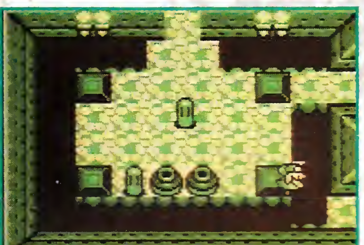
Lo primero que hay que hacer es ir por el *Compass* (7-a), no olvides poner una bomba en el cuarto para abrir un camino hacia el cuarto secreto que está a un lado, después vé por el *Map* (5-b) y de paso toma las bombas, así ya puedes enfrentarte con las *Dodongo Snakes* (6-b), la técnica es ponerles bombas en su camino de tal manera que se las traguen y les exploten dentro, así las podrás eliminar. Enseguida vé por las *Pegasus Boots* (7-b), ahora vé a (7-c) y coloca una bomba entre las lámparas, para abrir camino a un cuarto oculto (también puedes llegar desde (8-b), poniendo la bomba justo donde indica la flecha), ahora utiliza las Pegasus Boots y Roc's Feather, para dar un salto largo y llegar del otro lado del hoyo; así puedes alcanzar la Nightmare Key, ahora tienes que acumular cuatro Small Keys, para poder entrar a la escalera que está en (7-c) y además no se te olviden las 200 Rupees en (7-f) y 50 en (6-d), ahora sí ya puedes ir contra el jefe Slime Eyes, la técnica es primero utilizar las Pegasus Boots para golpear cualquier pared y así provocar que el jefe caiga; después golpéalo con la espada hasta casi partirlo en dos; ahora utiliza las Pegasus Boots para terminar de separarlo en dos partes, concéntrate en destruir una combinando la espada y el ataque con Pegasus Boots (aléjate de ellos en cuanto veas que se elevan, porque al caer te inmovilizan por un momento) y sigue así hasta eliminarlos. Después obtendrás la Sea Lily's Bell.



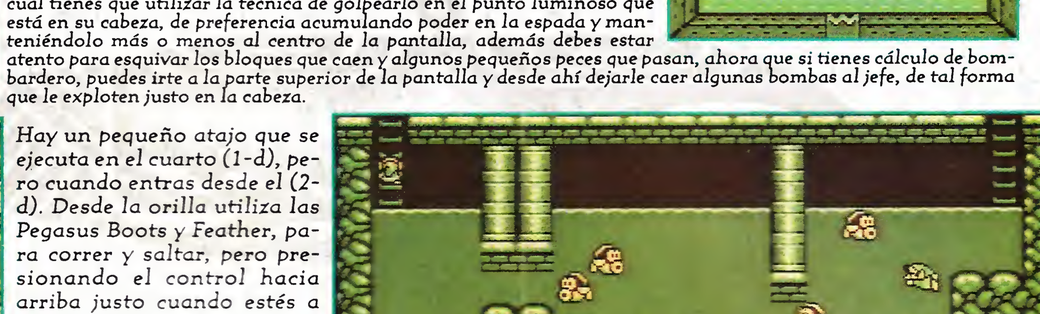
ANGLER'S TUNNEL

Aquí lo primero que debes hacer es ir por el Compass (4-f), entonces pasa por el mapa (5-c), para después destruir al Cue Ball. La técnica es acumular poder con la espada para defenderte cuando él te ataque y en cuanto te dé la espalda golpéalo (jugada sucia pero funciona), repite la jugada hasta eliminarlo, en el siguiente cuarto (4-a) tienes que jalar un switch que está arriba a la derecha, para que se abra el camino, pero en cuanto lo sueltes te tienes que mover rápidamente para salir hacia el cuarto que está a un lado, donde encontrarás las aletas (Flippers). Ahora con este nuevo ítem, ya puedes explorar las zonas de agua profunda y ya puedes recuperar la llave que se cae al agua en (4-c).

En el cuarto (2-c) tienes que activar los bloques que están flasheando en el suelo en el orden correcto, para que aparezca el pasaje que te lleva a la Nightmare Key, después ya te puedes dirigir contra Angler Fish, con el cual tienes que utilizar la técnica de golpearlo en el punto luminoso que está en su cabeza, de preferencia acumulando poder en la espada y manteniéndolo más o menos al centro de la pantalla, además debes estar atento para esquivar los bloques que caen y algunos pequeños peces que pasan, ahora que si tienes cálculo de bombardero, puedes irte a la parte superior de la pantalla y desde ahí dejarle caer algunas bombas al jefe, de tal forma que le exploten justo en la cabeza.



Hay un pequeño atajo que se ejecuta en el cuarto (1-d), pero cuando entras desde el (2-d). Desde la orilla utiliza las Pegasus Boots y Feather, para correr y saltar, pero presionando el control hacia arriba justo cuando estés a medio salto, así caes en la parte del centro.



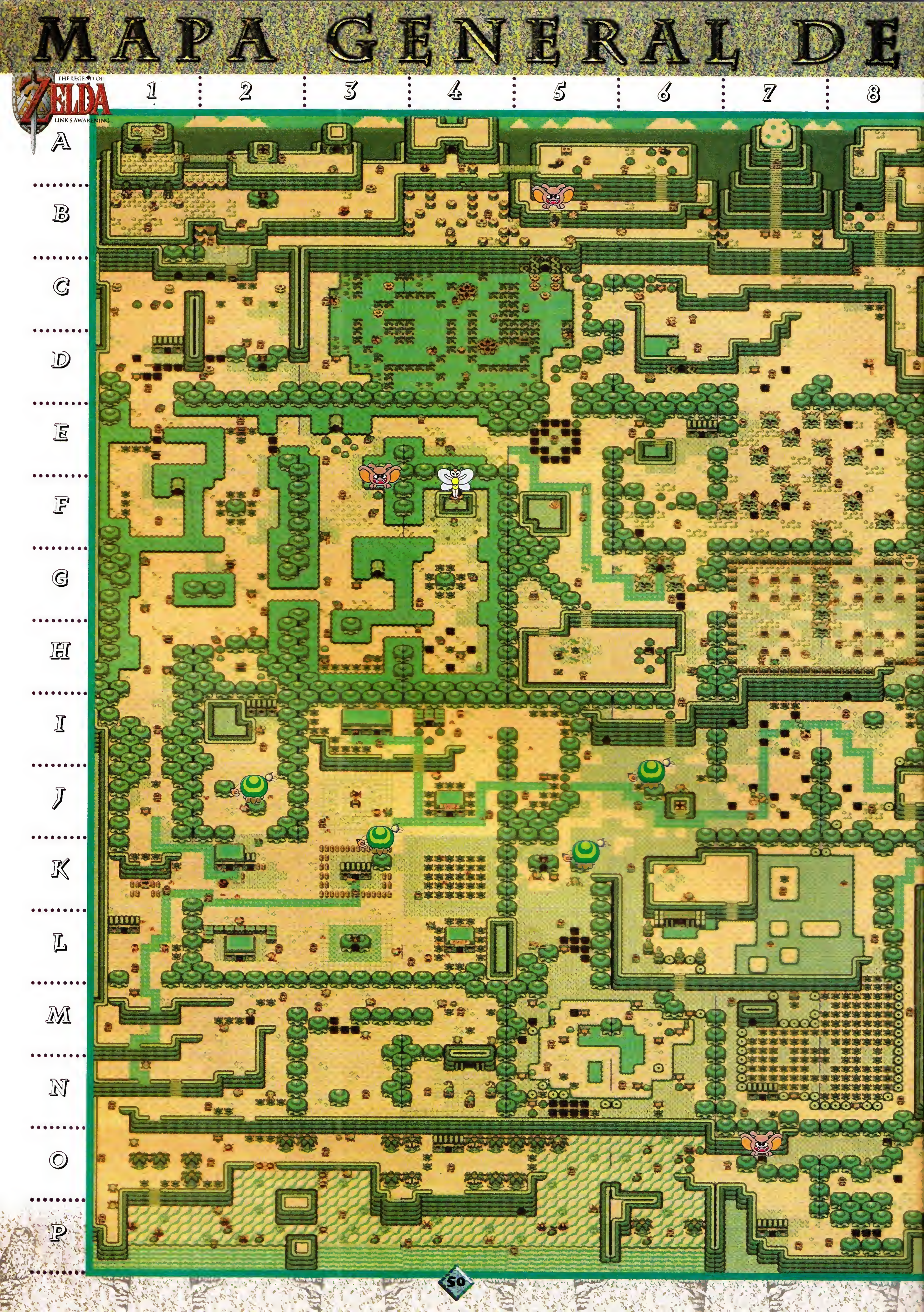
1 2 3 4 5 6

a b c d e f g

Cue Ball

Angler Fish

Entrada


MAPA GENERAL DE
THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING
1
2
3
4
5
6
7
8
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P

LA ISLA KOHOLINT

9	10	11	12	13	14	15	16

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P

TIPS de



SELECCIÓN DE STAGE Y MUSICA

Tú puedes seleccionar el Stage y la música de fondo si mantienes presionada cierta dirección en el control y presionas un botón en la pantalla de selección de personaje, esto sólo funciona al enfrentarse dos jugadores, el primer jugador que seleccione personaje, es el que selecciona Stage y el segundo la música de fondo, obviamente si no seleccionas música por default será la del Stage seleccionado.



CASTLE

Lo obtienes presionando ▲ + B



JUNGLE

Lo obtienes presionando △ + ◁





SPACESHIP

Presiona △ + △

STONEHENGE

Presiona ▲ + A







MUSEUM

Presiona △ + ▽



HELIPAD

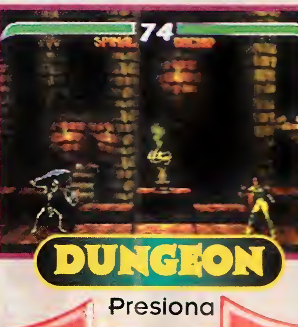
Presiona △ + ▷



BRIDGE

Presiona ▼ + B





DUNGEON

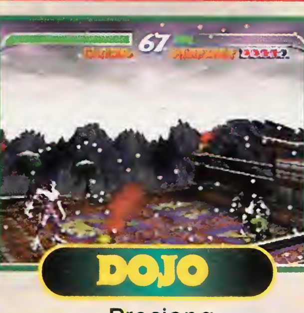
Presiona ▽ + ◁

STREET

Presiona ▽ + △







DOJO

Presiona ▼ + A





SPINAL SHIP

Presiona ▽ + ▽



SKY

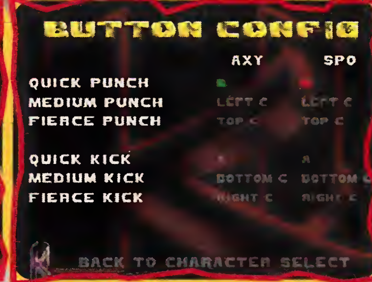


Presiona ▽ + ▽ (en los dos controles).

TOURNAMENT

Selecciona el modo de TOURNAMENT, después en cuanto estés en la pantalla de selección de personaje presiona el botón B para entrar a la pantalla donde modificas tus botones, ahora presiona en ambos controles el botón Start simultáneamente, si lo haces correctamente aparecen en pantalla los personajes, pero se antepone el logo del juego y además se escucha la música de la presentación y si te esperas a que pase la pantalla donde aparece la historia de un peleador, se mezclan los gráficos de los peleadores con tres personajes juntos que aparecen en el demo del juego.









BUGS

CREDITOS



En cualquiera de las pantallas donde aparece la historia de los personajes presiona la siguiente secuencia:

Z, L, A, Z, A, R

Si lo haces bien, aparecen inmediatamente los créditos del juego sin tener que terminarlo.

GAME DEVELOPMENT

PROGRAMMERS

MARK BETTERIDGE

TONY WONG

GAMEPLAY PROGRAMMER

CHRIS TILSTON

FRONTEND PROGRAMMER

MIKE CURRINGTON

CHARACTER DESIGN AND MODELS

OPCIONES

En cualquiera de las pantallas donde aparece la historia de los personajes presiona la siguiente secuencia:

Z, B, A, L, A, Z





Si lo haces correctamente se escucha una voz que dice PERFECT y ahora ya tienes todos los niveles de opciones abiertos sin necesidad de terminar el juego.

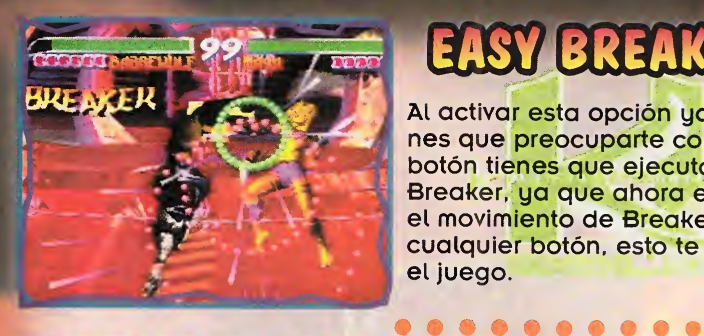
Como te darás cuenta hay mucho qué decir sobre Killer Instinct Gold y ahora que te dimos bastante tiempo para terminarlo, te damos una explicación de los nuevos niveles de opciones.

LEVEL 1 OPTIONS

THROW DAMAGE



Esta opción es para controlar el daño que le causas a tu oponente al ejecutar un agarre, entonces el daño puede ser nulo, poco, normal o mucho .



EASY BREAKERS

Al activar esta opción ya no tienes que preocuparte con qué botón tienes que ejecutar el Breaker, ya que ahora ejecutas el movimiento de Breaker más cualquier botón, esto te facilitará el juego.

AERIAL CAMERA

Con esta opción la cámara se queda en zoom back no importando que los oponentes estén juntos, esto le da un estilo diferente al juego .



LEVEL 2 OPTIONS

FULL SUPER BAR

Esta es una excelente opción para cuando juegas en TEAM ELIMINATION, ya que desde que comienzas a jugar tienes tu barra de "Super" llena y constantemente se va llenando mientras la vas usando, así puedes lograr combos mucho más largos sin tanto esfuerzo.



FULL BREAKERS

Al activar esta opción, desde el primer Breaker que ejecutes, será como si ya hubieras ejecutado previamente varios Breaker.



POWERED FINISHERS

Con esta opción activada, te evitas el estar ejecutando los End Special, ya que desde que comienza el combate, ya puedes ejecutar el quinto End Special es decir, que no importa que no conectes ningún End Special en el combate, cuando ejecutes un Ultra será más largo o si ejecutas cualquier End Special dará cinco golpes, así las peleas son mucho más espectaculares desde el principio (a menos de que juegues contra un Hunter o Turtle).

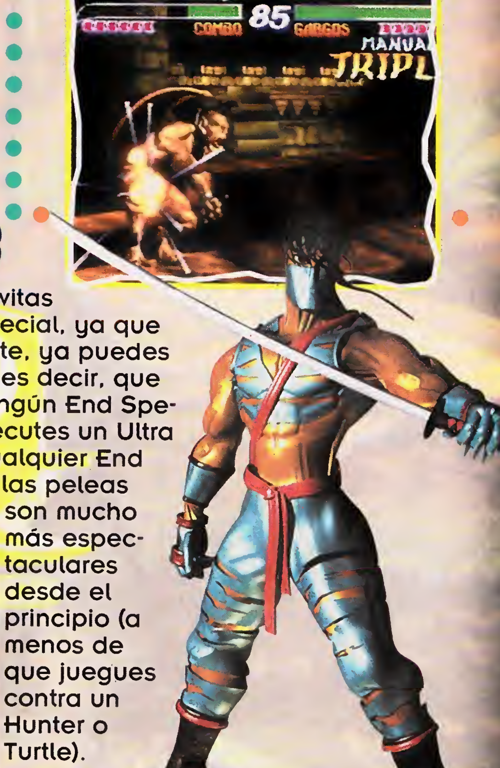


INVISIBLE TAG



Si activas esta opción, en cuanto le conectes un ataque al oponente te desvaneces (o sea te haces invisible), esto mismo pasa en cuanto el oponente te conecta un ataque, ya que él se hace invisible, esto es arma de dos filos porque el oponente no sabe dónde estás, pero tú tampoco sabes qué le estás conectando, a menos que ya tengas bien entrenado el tiempo de tus combos.





LEVEL 3 OPTIONS

MISSILES

Esta opción es para eliminar los poderes que lanzas como el Endokuken de Jago o el Tonfa Fire de B.Orchid, en cuestión de gustos se rompen géneros.

Al desactivar esta opción, ya no puedes ejecutar los cómodos Autodoubles, ahora tienes que ejecutar puro Combo Manual, claro que no es muy recomendable para los novatos.

AUTOBOUBLES

Ahora que si activas esta opción, todos los poderes que lanzas se aceleran, tanto los normales como los Super.



FAST FIREBALLS

EARLY ULTIMATE

Al activar esta opción ya puedes ejecutar el Ultimate desde la segunda barra de energía, o sea en cuanto el oponente tenga la barra de energía roja, no importa que esté llena, tú ya puedes ejecutar el movimiento de Ultimate.







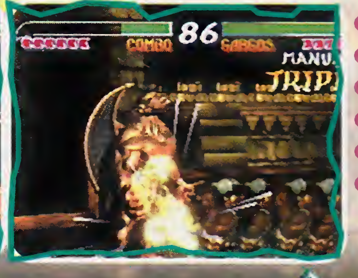
CHEAP JUGGLES





Esta opción es para que puedas golpear a tu oponente mientras está cayendo una y otra vez y continúes así por siempre; si lo haces con el ritmo adecuado, puedes llagar hasta los 90 hit en un Combo. Por ejemplo con Jago, ejecuta un agarre mientras le conectas un Combo al oponente y al ir cayendo el oponente conéctale un Pressure Move y después una Windkick, así puedes repetir Pressure Move y Windkick todo el tiempo.





LEVEL 4 OPTIONS

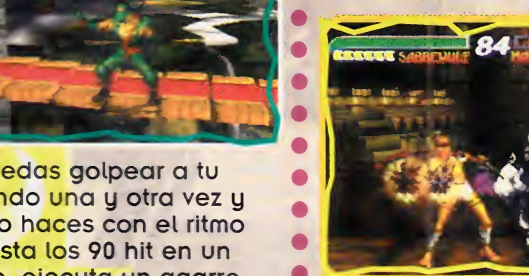
KNOW CK DOWNS



Si activas esta opción, ya puedes ejecutar un combo por siempre mientras no se caiga el oponente, así ya puedes



lograr un combo de 90 golpes sin mayor problema, el objetivo es que le conectes al oponente Combos



Manuales o Pressures Combos; por ejemplo, con Sabre Wulf presionas el control al frente y Patada Fuerte (o sea el



Pressure Move para que ejecute doble mordida) e inmediatamente ejecuta Sabre



Wheel y repites la jugada las veces que quieras para lograr un combo de hasta 90 golpes.

QUICK OPENERS

Al activar esta opción, puedes conectar varios golpes o patadas débiles continuamente y por si fuera poco, además son inbreakeables (a pa' palabrita, o sea que no puedes ejecutar Breaker) para así comenzar un combo.

LA HISTORIA

BAJO EL PODER DEL PODEROSO IMPERIO TRELLIÓN HAN SUCUMBIDO MILES GALAXIAS, SISTEMAS SOLARES Y PACÍFICOS MUNDOS. LA ÚNICA RAZA QUE HA PUESTO RESISTENCIA A LAS FUERZAS TRELLIONES SON LOS HABITANTES DEL PLANETA KROWNET, EN UN COMBATE QUE HA DURADO CIENTOS DE AÑOS.

PARA TERMINAR CON ESTA BATALLA DE UNA VEZ POR TODAS, LOS TRELLIONES HAN UTILIZADO A DESTRUCTOR, UNA GIGANTESCA MÁQUINA CAPAZ DE DESTRUIR LA SUPERFICIE DE UN PLANETA EN CUESTIÓN DE MINUTOS.

CON MUY POCAS ESPERANZAS DE GANAR LA GUERRA, LOS KROWNETIANOS HACEN LOS PREPARATIVOS NECESARIOS PARA EVACUAR SU MUNDO.

ANTE ESTE HECHO, EL COMANDANTE DE LAS FUERZAS DE RESISTENCIA LLAMADO AXY, HA DECIDIDO EFECTUAR UN ÚLTIMO CONTRAATAQUE CONTRA LAS MÁQUINAS TRELLIONAS.

A BORDO DE CRUSHER, SU VELOZ NAVE, AXY DESTRUYE EL ARMA INVASORA, PERO NO TODO HA SIDO UN EXITO EN SU MISIÓN.

LA TERRIBLE EXPLOSIÓN PROVOCADA POR LA DESTRUCCIÓN DE LA MÁQUINA HA PROVOCADO LA APERTURA DE UN HOYO DIMENSIONAL, QUE ENGULLE VORAZMENTE TODO A SU ALREDEDOR... ¡INCLUYENDO A LA PEQUEÑA NAVE DEL COMANDANTE KROWNETIANO!

LAS COSAS SE COMPLICAN AUN MÁS... ESCONDIDO DENTRO DE LA NAVE DE AXY SE ENCUENTRA SPOT, HIJO DE UNO DE LOS JEFES SUPREMOS DE LAS FUERZAS DE KROWNET.

AHORA , AL FINAL DE UN VIAJE INTERDIMENSIONAL, AXY Y SPOT LLEGAN A UN UNIVERSO PARALELO CONOCIDO COMO NINTENVERSO. PARA ENCONTRAR EL CAMINO QUE LOS CONDUZCA DE REGRESO A CASA, DEBEN RECORRER UNO A UNO LOS MUNDOS QUE CONFORMAN ESTE LUGAR, ENCONTRÁNDOSE CON NUEVOS ALIADOS Y ENEMIGOS, NUEVAS AVENTURAS... ¡Y NUEVOS PELIGROS!




¿ QUÉ OCURRE? ¡ESTE ARMATOSTE SE SACUDE MUCHO!
¿ESO CREES? ES EL EFECTO DE LA ONDA DE CHOQUE PROVOCADA POR LA EXPLOSIÓN. CUANDO SALGAMOS DE ÉSTA, PODRÉ ESTABILIZAR LA NAVE SIN NINGÚN PROBLEMA.
¿VES ESE PLANETA ALLÁ ABAJO? NO PARECE SER ALGUNO DE LOS QUE CONOZCO.
LAS LECTURAS DE LA COMPUTADORA NO TIENEN REGISTROS DE ESTE SISTEMA SOLAR...
¿QUE TAL SI ENCIENDES EL AIRE ACONDICIONADO? HACE MUCHO CALOR AQUÍ DENTRO...
AÚN NO ESTAMOS DEL TODO A SALVO. LA GRAVEDAD DE ESTE PLANETA NOS ESTÁ ATRAYENDO FUERTEMENTE...
¡SI SOBREVIVIMOS A LA ONDA DE CHOQUE, QUIZÁ NO LO HAGAMOS AL QUEMARNOS EN SU ATMÓSFERA!...


¡¡BUUAAA!! ¡DEBÍ ASISTIR A MIS CLASES DE ATERRIZAJES FORZOSOS...!
¡VALIENTE CHICO! SUJETATE BIEN... ESTAMOS INGRESANDO EN LA ATMOSFERA DEL PLANETA... ¡ESPERO QUE EL FUSELAJE DE LA NAVE RESISTA HASTA QUE ATERRICEMOS A SALVO!
SISTEMA DE ENFRIAMENTO ACTIVADO.
REPORTE DE DAÑOS EN EL PILOTO AUTOMÁTICO.
OPERE EL INGRESO AL PLANETA MANUALMENTE.
RASTROS DE ENERGÍA PRESENTES EN LA SUPERFICIE.
CRUSHER, SEÑALA UN SITIO ADECUADO PARA ATERRIZAR...
UNA BATALLA...
SPOT
¿Qué significa exactamente una batalla?
x 7
SLIPPY
Fox... mi radar detecta una nave extraña...¡y se dirige rápidamente a mí!


SLIPPY
Fox... ¡Aleja a esa nave de mí! Colisión inminente... ¡Nos vamos a estrellar! ¡¡¡¡Auxiliiiioooo!!!
AXY
No puedo controlar la nave... ¡Sujétate Spot! Esto se pone cada vez más feo... ¡¡Maniobra de emergencia!!
FOX
¡Atención al resto del equipo, éste es Fox! Sigan la ruta determinada por Falco hacia la cascada. Se encontrarán con un viejo enemigo... ¡Yo ayudaré a Slippy!
SPOT
****
JOE
¡Axy! ¡Mantén la palanca de mando hacia abajo y presiona el acelerador, esto hará que tu nave dé un giro!
¡LO HICIMOS!
AXY
Busquemos un claro para poder aterrizar y ver qué es lo que está pasando...
CONTINUARÁ

CLASIFICADOS



CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!

CLUB Nintendo® RESPONDE

¿El Jolting Pack puede vibrar con diferente intensidad (más fuerte)?.

FELIX CASTILLO
Chile

Lo primero que debo aclararte que el nombre de este aditamiento es de "Force Pack" y como todos ya sabemos, se conectará en el mismo lugar donde ya se usa el Memory Pak. Con respecto a tu consulta, el Force Pack hará vibrar el control en diferentes intensidades (tal y como se dijo en la edición anterior) y felizmente en diferentes intensidades, mientras eres golpeado, o explota una bomba, etc. lo mejor de todo es que no solo se usará con Star Fox 64, sino que con otros juegos que piensan sacar a futuro (recuerda que SF64 será el primer título en utilizar el Force Pack). Como puedes ver (o mejor dicho, leer) nuestra consola N64 nos sorprende con cada día que pasa y no creas que es todo, pues Nintendo tiene aún más...

Ryo

¿Cúanto tiempo están los pilotos con un juego para sacarle todos los trucos, bugs y otras cosas?.

SAUL BARRERA
Argentina

En realidad eso es muy relativo, pues como tu bien sabes, hay algunos juegos que requieren de bastante tiempo para poder primero terminarlo (ya que después se ven los trucos y finalmente los bugs) y otros, te tardas nada más que una tarde en descubrirle todo. Además piensa tu que nosotros debemoss ser rápidos en esta labor, pues no nos podemos quedar "pegados" en un solo título, ya que debemos estar siempre viendo uno tras otro y así durante todo el mes, hasta por fín editar el material, hacer las páginas, ver las fotografías, etc., pero si quieres un consejo para ser un gran videojugador (como yo, ¡je!), sólo juega con paciencia y sin enojarte, ya que así serás un gran maestro en los videojuegos.

Ryo

En el juego Mega Man 7 en la escena de Turbo Man ¿Dónde se encuentra Protoman?

ANDRES BOTTINELLI
Chile

Con respecto a tu pregunta, para encontrar a Protoman debes llegar a un lugar en donde hay una escalera larga (antes de la parte del fuego), sube por ella y verás unos enemigos que te atacan con neumáticos, sigue subiendo y cuando llegues donde el último enemigo antes de que se acabe la escalera,tírate hacia la pared que está a la derecha de ésta, la traspasarás y llegarás donde Protoman.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
PERU Nº 263
BUENOS AIRES - ARGENTINA

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

REPORTE ESPECIAL "E3 DE ATLANTA"

TUROK DINOSAUR HUNTER

...ADEMAS, MUCHAS SORPRESAS



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES